
ISSN 1509-0558
Wydanie specjalne CLICK! nr 4/2002
nr indeksu 358932

Science-Fiction • Fantasy • Horror
Wydanie specjalne z CD CLICK!

FANTASY

6.50 zł (w tym 7% vat)
sierpień 2002 • nr indeksu 358932

Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV

Galeria osobliwości

Najgłupsze filmy świata

Z pianą na pysku...

Bogowie Wikingów

Wywiad z

Tomaszem Kołodziejczakiem

Legenda kina

Nieśmiertelny



Tu powinna być płyta CD!

TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od listopada

The Elder Scrolls III
MORROWIND™



„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet z ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych

W sprzedaży od października

Neverwinter Nights™

„Neverwinter Nights bez wątpienia zapowiada się na najciekawszego rolepleja tego roku. I osobiście nie mogę się jej doczekać."
Świat Gier Komputerowych

„Ta gra jest maksymalnie wciągająca, bardzo rozbudowana, pełna wyzwań, a do tego dostarcza mnóstwo zabawy."
gamezone.com











Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

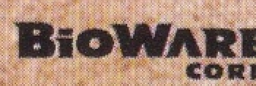
Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne w RPG w rewolucyjnym wykonaniu!













© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment All Rights Reserved.

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 Bioware Corp. BioWare Aurora Engine jest zastrzeżony w latach 1997-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Aurora Engine, oraz znak BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, znak Forgotten Realms, znak Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, oraz znak Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc. i są używane przez Infogrames Entertainment, S.A. na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone

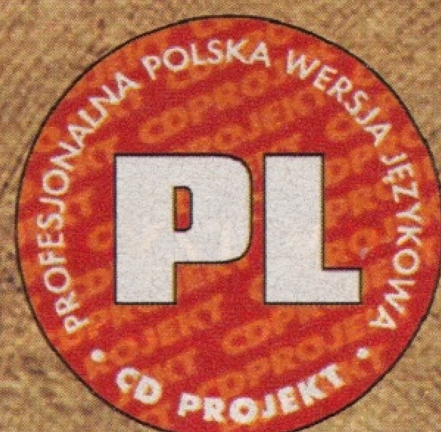
TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży już we wrześniu



Icewind Dale II™





Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.





Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.



Advanced Dungeons & Dragons

BioWare™ INFINITY ENGINE



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Infinity Engine jest zastrzeżony w latach 1998-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, znak FORGOTTEN REALMS, D&D, znak Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast i znak Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. BioWare Infinity Engine oraz znak BioWare są zastrzeżonymi znakami należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Praca w CD Projekt Red Studio!

http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp

Jeśli chcesz wziąć udział w tworzeniu gier na PC pod ww. adresem znajdziesz więcej informacji.

SPIS TREŚCI

Moi Drodzy,

Przede wszystkim chciałbym serdecznie podziękować wszystkim osobom, które wzięły udział w ankiecie sprzed dwóch miesięcy. W październiku opublikujemy jej wyniki i listę Czytelników, którzy otrzymali obiecanych 100 nagród (a same nagrody wyślemy wcześniej!).

Jest nam nieustająco i niezmiernie miło, że magazyn Fantasy wyraźnie zadomowił się na polskim rynku wydawniczym i zapewne już niedługo przyjdzie zastanowić się nad trudnym problemem, czy z larwy-dwumiesięcznika narodzi się motylek-miesięcznik :). Do czego, nawiasem mówiąc, serdecznie nas namawiacie!

W numerze , który trzymacie w rękach, polecić wypada w zasadzie każdy artykuł, jednak szczególnie zachęcamy was do przeczytania tekstu o najdziwniejszych i najgłupszych filmach świata. Dzięki niemu dowiecie się, jak powstają i o czym są filmy kategorii D (jeśli nie niższej).

Zapewne część z naszych Czytelników zauważy, iż to wydanie zawiera nieco „ostrzejsze" teksty niż wydania poprzednie. Artykuł o broni masowej zagłady oraz dwa naprawdę „mocne" opowiadania, to już lektura dla prawdziwych twardzieli! Niestety z przyczyn niezależnych od redakcji nie mógł się ukazać zapowiadany wcześniej tekst o przemocy i pornografii w mandze oraz anime, za co przepraszamy wszystkich, którzy na niego czekali.

Do zobaczenia już 22 października!!!

BAUER

Wydawnictwo Bauer, Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny), Jacek Piekara (z-ca red. nacz., red. merytoryczny), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) ☎ Tel. (0#22) 517-01-94, 517-01-93, fax. 517-04-68 **Dział graficzny:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner **Teksty:** Paulina Braiter, Artur Marciniak, Maciej Nowak, Tomasz Nowak, Jacek Piekara, Piotr Moskal, Juliusz Wilk, Andrzej Zaremba, Paweł Ziemkiewicz **Adres korespondencyjny:** CLICK! FANTASY, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, e-mail: click@click.pl **Dyrektor wydawniczy :** Jerzy Szulwic **Reklama:** Monika Walczak (kierownik), Maciej Szwajkowski, Aleksandra Blicharz ☎ tel. /0#22/ 517-05-1 **Druk:** Drukarnia wydawnictwa Bauer w Ciechanowie **Copyright:** Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. **Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.** Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
ISSN 1509-0558

Materiały graficzne na okładce i płycie pochodzą z gry Neverwinter Nights wydanej przez CD Projekt

Uwielbiam wychowywać dzieci

Tomasz Kołodziejczak odpowiada na pytania Jacka Piekary

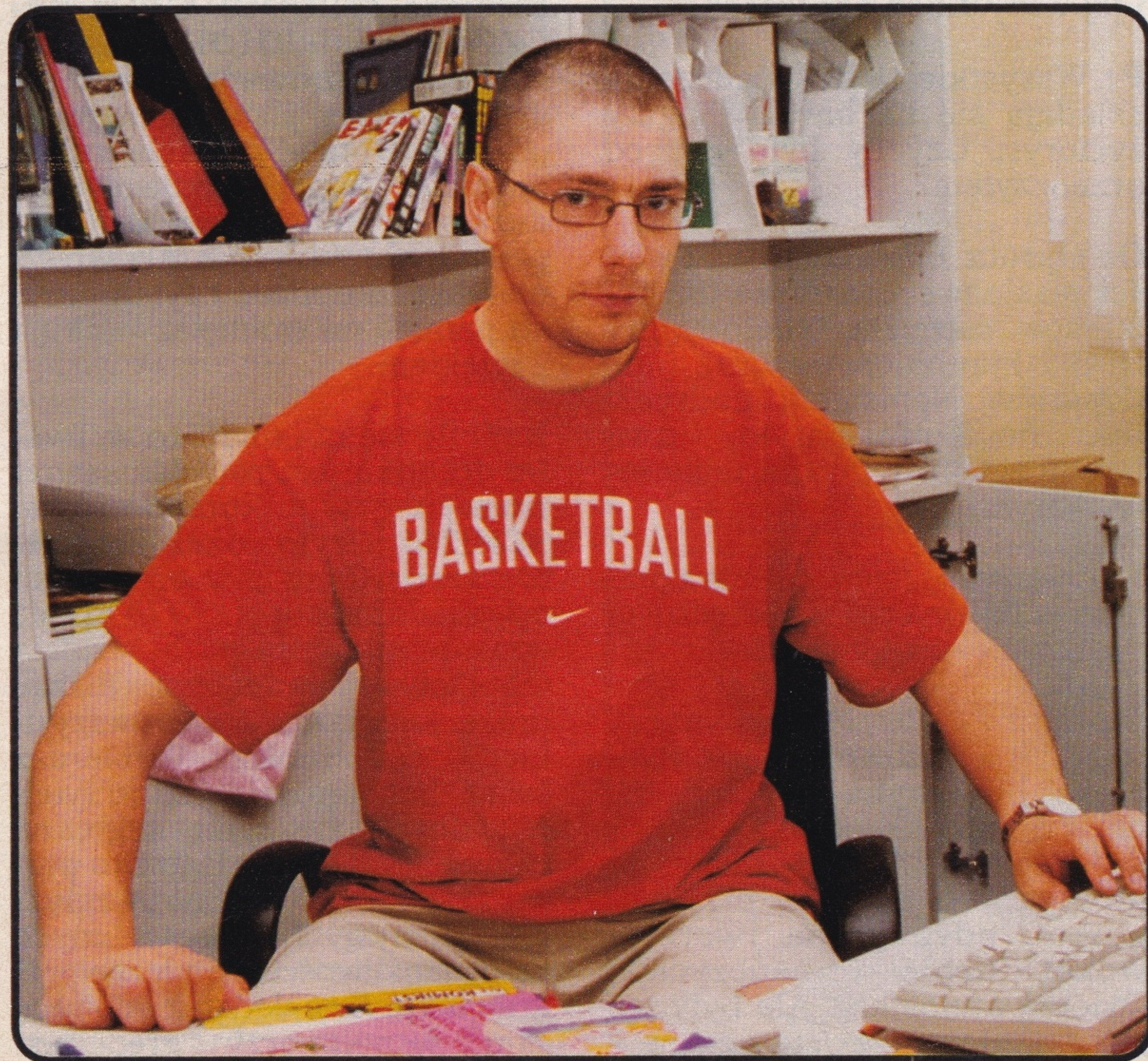


Pytanie: Kiedy przygotowywałem się do wywiadu z Tobą, zastanawiałem się od czego zacząć. I, drogi Węgorzu, wpadłem na odpowiedni pomysł. Powiedz dlaczego robię wywiad z redaktorem i pisarzem, a nie słynnym koszykarzem?

Odpowiedź: Bo nie byłem słynnym koszykarzem, choć parę razy rzuciłem w meczu tyle punktów, że zostało to zarejestrowane na łamach lokalnej sportowej prasy. Grałem na studiach w koszykówkę w III-ligowym zespole Politechniki Warszawskiej, intensywnie ale amatorsko. W kosza nauczyłem się grać w moim ukochanym VI LO im. Tadeusza Reytana w Warszawie.

P: Grałeś w klubie trzeciej ligi, więc nie była to jakaś totalna amatorka. Miałeś okazję spotkać na parkiecie najlepszych polskich zawodników w czasie meczy?

O: Parę razy graliśmy z pierwszo- czy drugoligowymi zespołami. Zawsze dostawaliśmy w skórę. Koszykówka jest sportem sprawiedliwym – tu zespół lepszy zawsze wygra. W futbolu sędzia może wydrukować wynik, uznając bądź nie bramkę, karnego czy spalonego. Tam jeden gol decyduje o sukcesie. W koszykówce pada dużo „goli", więc żeby zrównoważyć różnicę klas, sędzia musiałby kantować non stop. Oczywiście, przy wyrównanym poziomie zawodów wszystko się może zdarzyć.



P: Kiedy przyglądam się faktom z Twojego życia, to widzę, że drzemała w Tobie ogromna chęć robienia czegoś ważnego i, nazwijmy to poważnie, społecznego udzielania się. Taki Królik z Kubusia Puchatka. Przypomnę po kolei, a Ty trochę opowiedz o tych przedsięwzięciach. A więc po pierwsze, przewodniczenie Klubowi Tfurcuf...

O: Lubię Królika z Kubusia Puchatka. To jedyna chyba postać z tej bajki, która ciężko pracuje na swoją codzienną porcję marchewki. Zasuwa i ma wyniki. Kubuś to degenerat, miodowy narkoman, który tylko lumpuje, sam nie pracuje i obżera innych, więc porównanie do Królika mi odpowiada. Tym bardziej, że jak byłem mały, to mi dwa przednie zęby wystawały jak łopaty. Takie, jak mówisz, „społeczne udzielanie się" zaczęło się jeszcze w podstawówce, gdzie działałem w harcerstwie. W liceum zacząłem grać w koszykówkę i robiłem szkolną gazetę „Głos szefa". Klub Tfurcuf to było środowisko, które wydało jakże wielu wybitnych, znakomitych oraz wielce utalentowanych autorów i wydawców, że wspomnę tylko Rafała Ziemkiewicza, Feliksa Kresa, Mirkę Sędzikowską i tego, no, jak mu tam... Jacka Piekarę :)

P: Po drugie, redagowanie kwartalnika „Voyager"...

O: „Voyager" był pismem SF, prezentującym głównie polską prozę. Ukazywał się w latach 1991-1993. Pokazaliśmy w nim dużo dobrej fantastyki. Upadł, bo musiał, ale nauczyłem się przy nim wydawniczej roboty.

P: Po trzecie przygotowywanie fanzinu „Fantom"...

O: O, to jest super temat. „Fantom" to fanzin wydawany (z bardzo długimi przerwami) od chyba 20 lat przez ludzi związanych z grupą literacką Klub Tfurcuf. „Fantom" w ostatniej mutacji był niskonakładowym pismem SF zawierającym wyłącznie publicystykę. Adresowany był do pisarzy, wydawców, zagorzałych fanów. Mnóstwo w nim było dyskusji, recenzji, analiz, felietonów, wywiadów. W każdym numerze była też... rozkładówka z gołą babą (bo uważamy, że każde pismo powinno mieć rozkładówkę z gołą babą).



P: Wreszcie, po czwarte, organizowanie spotkań fanów i pisarzy, czyli Soboty z Fantastyką...

O: W 1991 roku przygotowałem najdłuższy, jak dotąd, konwent miłośników fantastyki w Polsce. Nazywał się „Lato z RPG" i trwał przez cały miesiąc. Potem rzeczywiście organizowałem w Warszawie comiesięczne, jednodniowe Soboty z Fantastyką – spotkania z autorami, prezentacje nowości filmowych, konkursy. Odwiedzało nas co miesiąc ok. 400 osób.

P: Wszystkie te przedsięwzięcia dawno odleciały w kosmos. Szkoda było czasu i wysiłku? Co na tym zyskałeś?

O: A co zyskujesz, grając w gry komputerowe? Po prostu bieżącą przyjemność! Po to właśnie robiłem sporo z tych rzeczy. Część przyniosła też parę złotych, nauczyłem się wielu rzeczy. Dla mnie to było ważne, bo do zawodu – redaktora i wydawcy – trafiłem z boku jako samouk. A ja przecież teoretycznie i z wykształcenia jestem specjalistą od gumowych nerek i aparatów EKG.

P: Prowadziłeś również programy telewizyjne i radiowe, będąc zresztą prekursorem na rynku. Jak wspominasz próby sprzedania fantastyki w tak nośnych mediach?

O: Bardzo lubiłem radio. Tam można było pogadać, mieć kontakt ze słuchaczami. W rozgłośni WAWa panowała wtedy świetna atmosfera. Telewizję lubię mniej – trzeba w niej ciągle pokazywać błyskotki, ruchome obrazki. Na dodatek jakoś tak mi się ta cała instytucja wydaje lepka. Ponieważ może dawać duże pieniądze, objawiają się tam zachowania, które mam za ohydne: polityczny serwilizm, włazidupstwo, przekupstwo. Fantastykon realizowałem dla Warszawskiego Ośrodka Telewizyjnego razem z Pawłem Maciągiem. Teraz zrobiłbym go lepiej, ale wtedy był w telewizji lokalnej ciekawym punktem ramówki. W ogóle przydałby się w polskiej telewizji jakiś porządny program o fantastyce i jej wszystkich aspektach.



P: Wszystkie te doświadczenia składają się na bardzo bogaty życiorys. Czyżby było coś co przeoczyłem?

O: Oprócz opowiadań i powieści pisałem scenariusze do komiksów, recenzje, felietony, gry RPG i komputerowe oraz inne duperele. Napisałem podręcznik do informatyki, dwa lata uczyłem w liceum tejże informatyki...

P: A właśnie: jakie wrażenia z pracy w szkole ma autor podręcznika i nauczyciel przedmiotu?

O: Fajnie było. Nie wiem czy moi byli uczniowie też tak uważają, bo chyba trochę ich piłowałem. To ciekawe doświadczenie. Miałem klasy, do których wchodziłem z przyjemnością, gdyż grupa tworzyła wokół siebie i nauczyciela świetną atmosferę. Ale były też takie – nie gorzej się uczące – które emanowały stężoną niechęcią do świata. To czuło się już w momencie przekraczania progu klasy. Telepatia?

P: Heh, heh, jakbym widział moją klasę. Nauczyciele bali się przychodzić na nasze lekcje. Ale OK, wracajmy do dorobku...

O: Byłem redaktorem naczelnym miesięcznika „Magia i Miecz", wprowadziłem na rynek dwie pierwsze polskie gry karciane (ZBUDUJ SWÓJ KACZOGRÓD i THORGAL), od siedmiu lat prowadzę największe w Polsce pismo dla dzieci „Kaczor Donald", uruchomiłem magazyn „Świat Komiksu" oraz dużą serię komiksową. Ufff... to pewnie nie wszystko, ale wiesz, nie chcę zanudzać czytelników, a i pamięć mi trochę szwankuje z wiekiem.

P: O ile się nie mylę, to w Twoim dorobku jest również scenariusz gry komputerowej SCHIZM. Czym różni się pisanie scenariusza gry od pisania opowiadania?

O: Dobrze pamiętasz. Pisząc prozę, sam jesteś panem wszystkiego co zrobisz. Wybierasz świat, bohaterów, wątki. Czytelnik dowie się tylko tego, co ty zechcesz. Robienie gry to praca zespołowa, trzeba uwzględniać pomysły i interesy innych ludzi, możliwości techniczne programu itp. A na dodatek odbiorca sam współtworzy grę, jest

interaktywnym uczestnikiem procesu twórczego. Trzeba przewidzieć jego zachowania, reakcje, możliwości. Ciekawa robota. Grałeś w SCHIZM?

P: Niestety nie. Wśród recenzentów dawno nastąpiła już specjalizacja. Nie mam czasu nawet grać we wszystkie gry z dwóch gatunków, w których się specjalizuję (czyli strategie i RPG), a co dopiero mówić o innych rodzajach, takich jak przygodówki! Powiedz mi, jaka jest Twoim zdaniem rola fantastyki? I to zarówno książek, filmów, jak i komiksów czy gier. Co powinna dawać odbiorcom?

O: Przyjemność. Wizję. Myśl. Ja uwielbiam w fantastyce kreacje niezwykłych światów, krajobrazy odległych planet i ras, obcych cywilizacji, eksplorację nauki. Dlatego wolę SF od fantasy. Dlatego raczej czytam tylko pierwsze tomy cykli, z nielicznymi wyjątkami, takimi jak „Świat Dysku" i „Honor Harrington". Fantastyka daje mi okazję do wirtualnej podróży po miejscach i czasach, do których nigdy nie dotrę naprawdę. A i pewnie żaden inny człowiek tego nie uczyni.

P: Otrzymałeś najważniejsze nagrody w polskiej fantastyce, im. Janusza Zajdla, jako pisarz oraz Śląkfy jako fan i wydawca. Która sprawiła Ci więcej radości i czy w ogóle tego typu nagrody są dla Ciebie ważne?

O: Tak. Uwielbiam dostawać nagrody. Lubię wiedzieć, że ludzie doceniają moją pracę. To nie znaczy, że za wszelką cenę będę robił coś, aby tylko pozyskać czyjś aplauz. Frajdę sprawia mi właśnie to, że robię swoje, a ktoś to docenia. Oczywiście najbardziej dumny jestem z nagrody im. Janusza Zajdla. Choć ostatnio mało piszę, to jednak wciąż najbardziej czuję się, nie wydawcą czy dziennikarzem, lecz pisarzem, opowiadaczem ciekawych historii.

P: Skąd w człowieku bierze się chęć, aby z biorcy stać się dawcą, czyli już nie tylko czytać, ale i pisać samemu?

O: Człowiek, najczęściej pryszczaty młodzian, uważa, że ma do przekazania interesującą historię. Więc stara się ją opowiedzieć. Potem zazwyczaj okazuje się, że to wcale nie była ciekawa historia, a on nie umie opowiadać. Niektórym jednak się udaje. Ci zostają pisarzami.

P: Politycznie zawsze byłeś konserwatystą związanym ideowo z Unią Polityki Realnej. Jak możesz wyjaśnić, że ogromna część warszawskiego towarzystwa pisarzy i wydawców (ze mną zresztą włącznie) to zwolennicy twardej prawicy?

O: Może dlatego, że pisarze SF to zwykle bardzo inteligentni ludzie? Wiesz, ja uważam, że niechęć do komunistów powinna być częścią normalnego wyposażenia umysłowego każdego inteligentnego człowieka, tak jak niechęć do faszystów, bo to tacy sami bandyci byli.

P: Niektórzy nasi wspólni znajomi pozwalali sobie na niewybredne żarty od kiedy przyjąłeś posadę redaktora naczelnego pisma o dźwięcznej nazwie „Kaczor Donald". Co mógłbyś odpowiedzieć na zarzuty sprzedawania się, zajmowania literaturą niskiego lotu itp.?

O: Co tydzień „Kaczora Donalda" czyta kilkaset tysięcy ludzi, od lat jest to największa w Polsce gazeta dziecięca. Czujesz skalę odpowiedzialności? Ja tak. Współtworzenie tego pisma daje mi mnóstwo frajdy, a było też okazją do interesujących doświadczeń zawodowych, takich jak wymyślanie gier, łamigłówek, konkursów. Ba, chyba jako jedyny Polak napisałem scenariusz do komiksu z postaciami Disneya (konkretnie o mojej ulubionej postaci, Sknerusie McKwaczu), który został zrealizowany. Poza tym w czasie pierwszych 4 lat pracy napisałem i wydałem więcej książek, niż cała ta ekipa prześmiewców razem wzięta.

P: Wynika z tego, że odpowiedzialna praca w wielkim wydawnictwie nie przeszkadza w twórczym rozwoju, jeśli tylko potrzebę takiego rozwoju odczuwasz. A jak wyglądają Twoje dalsze plany? Kiedy zobaczymy książki podpisane: Tomasz Kołodziejczak?

O: Nie mam pojęcia. Najnowszym utworem, jaki napisałem po 3 latach przerwy, jest opowiadanie, które właśnie drukujesz. Ostatnio moje powieści ukazały się w Czechach i Rosji. Ale w tej chwili najważniejszy jest dla mnie fakt, że mam dwie córki. Wychowywanie dzieci to zdecydowanie najciekawsza z rzeczy, które robiłem dotąd w życiu.

P: No cóż, ośmielę się powiedzieć, że od wychowywania dzieci fajniejszy wydaje mi się moment ich robienia, ale każdy ma prawo do własnych gustów:). Dziękuję Ci za rozmowę, a naszych Czytelników zapraszam do zapoznania się z Twoim opowiadaniem na stronie 32.

PARĘ SŁÓW O SOBIE

Imię i nazwisko: Tomasz Kołodziejczak

Zawód: aktualnie wydawca, bywało różnie

Znak Zodiaku: Waga (nie wierzę w horoskopy)

Ulubione zajęcie: nic-nie-robienie

Ulubiona potrawa: jem wszystko

Ulubiony pisarz: Stanisław Lem

Film i książka, które zabrałbym na bezludną wyspę:
Po co mi film na wyspie bez prądu?
100-tomowa encyklopedia (dużo do czytania)

Miasto, w którym chciałbym żyć:
Warszawa jest fajna

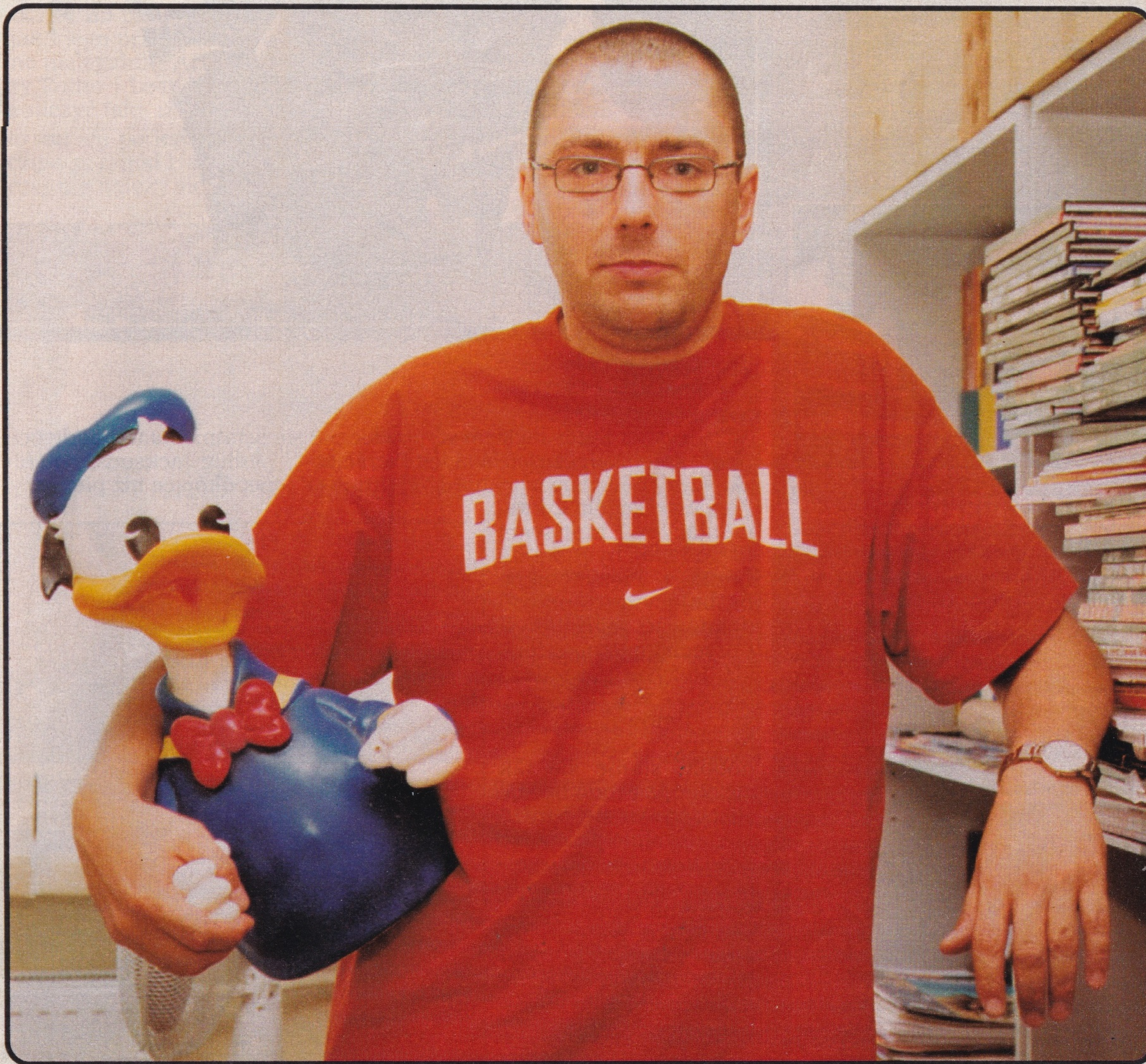
Czego już nigdy nie uda mi się osiągnąć?
Chyba nie polecę w kosmos

Największe marzenie:
Być zdrowym, pięknym i bogatym

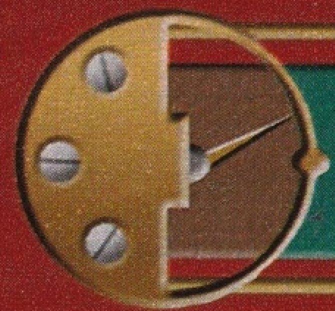
Gdybym spotkał Złotą Rybkę, to...
Niech mnie zrobi zdrowym, pięknym i bogatym

Ulubiona maksyma: Precz z komuną!

Epoka, w której chciałbym żyć:
Teraz jest mi dobrze (ale, do diabła, nie polecę w kosmos!)



Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski, FotoStudio Wydawnictwa Bauer



CO NOWEGO

Cameron odmawia

Reżyser James Cameron zdementował plotkę, według której miałby podjąć się reżyserii filmu opowiadającego o przygodach Fantastycznej Czwórki (ze 20 lat temu wyświetlano ten serial animowany w naszej telewizji). Cameron powiedział, że pomysł mu się podoba, ale jest jednak tak zapracowany, że nie ma czasu na żadne dodatkowe projekty.



Nowe potwory

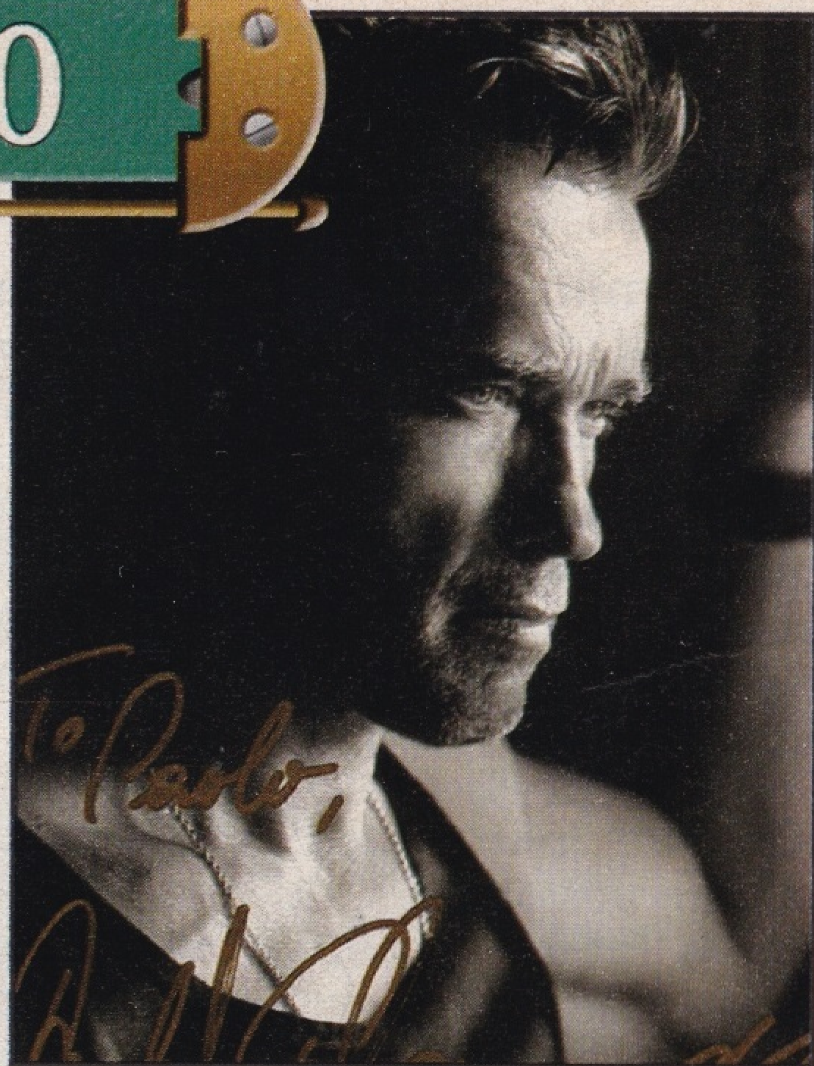
Znany z wyreżyserowania filmu „Potwory i Spółka" Peter Docter powiedział, że zarówno on, jak i producenci, rozmawiają na temat realizacji drugiej części filmu. Według jego słów, nie podjęto jeszcze żadnych konkretnych ustaleń. „Jakiekolwiek konkrety pojawią się, kiedy wpadniemy na jakiś cudowny pomysł na część drugą. Film powstanie na pewno, nie wiadomo tylko kiedy" – powiedział reżyser.



Duże jest piękne

Według niepotwierdzonych, acz uparcie powtarzanych plotek, firma Universal Pictures zainteresowana jest nakręceniem nowej wersji opowieści o gigantycznej małpie, King Kongu. Szefowie studia chcieliby, aby reżyserii podjął się Peter Jackson.





Stara miłość nie rdzewieje

Arnold Schwarzenegger, który ponownie wciela się w najsłynniejszą chyba z granych przez siebie postaci, Terminatora, stwierdził niedawno, że mimo upływu 10 lat od zagrania w poprzedniej części, nie ma żadnych problemów z rolą. „To niczym założenie wygodnej koszuli – powiedział aktor – zawsze miło grało mi się tę postać, zawsze też błyskawicznie wczuwałem się w jej psychikę". Liczący 55 lat Schwarzenegger przyznał jednak, że musiał popracować nad sylwetką, by przypominać siebie sprzed dekady. „Musiałem mocno ćwiczyć. Pamiętacie przecież, że kiedy ktoś przenosi się do teraźniejszości z przyszłości, przybywa nago. Muszę wyglądać tak samo jak w pierwszym czy w drugim filmie, bo przecież moja postać to robot, a wszystkie one wyglądają tak samo. Zresztą reżyser kazał mi trochę przybrać na wadze. Między innymi dlatego ciężko ćwiczę od sześciu miesięcy". „Terminator 3", w którym wystąpią także Nick Stahl, Kristanna Loken i Claire Danes, pojawi się w kinach latem przyszłego roku.

Freddie i Jason oficjalnie razem

Pisaliśmy już wcześniej o plotkach związanych z produkcją filmu z udziałem bohaterów serii „Koszmar z ulicy Wiązów" i „Piątek Trzynastego". Plotki potwierdziły się. Wytwórnia New Line Cinema rozpoczęła prace nad filmem „Freddy vs. Jason", w którym wystąpią Freddie Krueger i skryty za maską hokeisty Jason. W roli Freddiego po raz ósmy wystąpi Robert Englund. Rola seryjnego zabójcy Jasona Voorheesa nie jest jeszcze obsadzona. Ostatnim odtwórcą tej postaci był Kane Hodder. Reżyserem filmu będzie pochodzący z Hong Kongu Ronny Yu, a zdjęcia rozpoczną się 9 września w Kanadzie. Autorami scenariusza są Mark Swift i Damian Shannon.





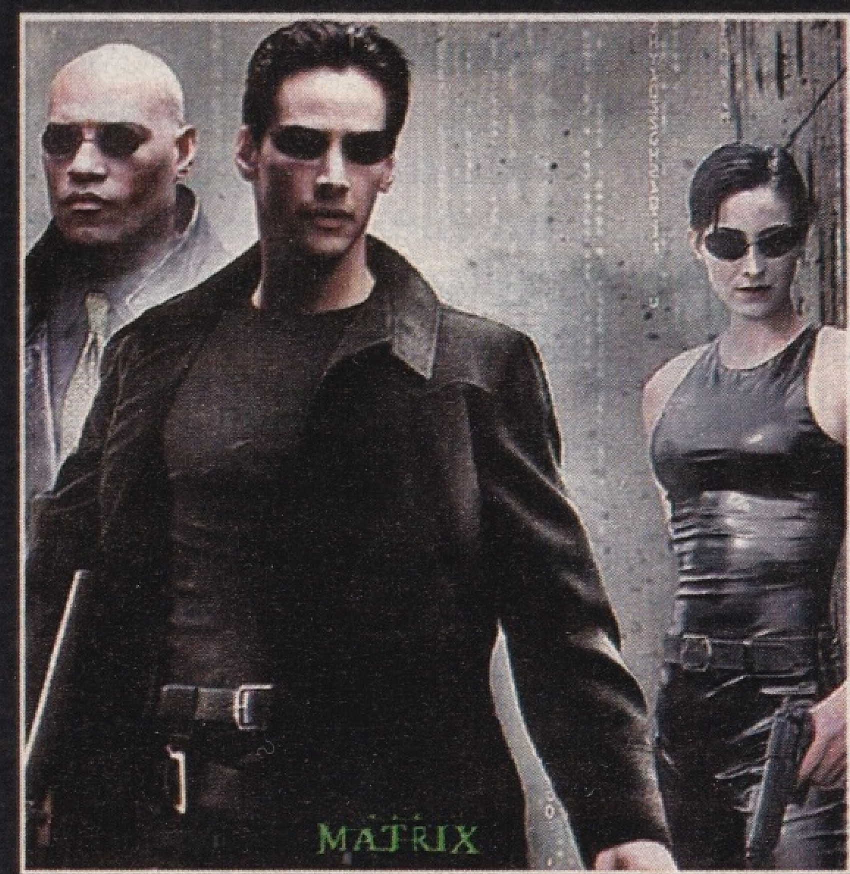
Zły Frodo, zły...

Reżyser Peter Jackson wypowiedział się ostatnio na temat dwóch kolejnych części „Władcy Pierścieni". Według Jacksona, oba filmy będą znacznie bardziej mroczne i niepokojące niż pierwszy. Ponoć szczególnie interesującym motywem filmu ma być walka Froda z Pierścieniem, próbującym powoli opanować jego umysł i przeciągnąć na stronę zła. Reżyser powiedział także, że w trzeciej części filmowej trylogii brzemię, jakie niesie hobbit, stanie się tak ciężkie, iż Frodo będzie zachowywał się bardzo nienaturalnie. Dodał, że spodziewa się, iż sympatia widzów przeniesie się na Sama. Warto dodać, że w lecie filmowcy powrócili na Nową Zelandię, gdzie dokręcono około 25 minut nowych zdjęć.



Mamo, mamo, kup mi Neo!

Warner Bros udzieliła licencji firmie McFarlane Toys, która wyprodukuje serię zabawek przedstawiających bohaterów dwóch następców kultowego „Matrixa". Według właściciela firmy, Todda McFarlane'a, (tak, tak, to ten sam facet, który wymyślił Spawna) zabawki pojawią się na rynku latem 2003, równocześnie z premierą kinową Matrix Reaktywacje i Matrix Rewolucje. Na rynku znajdzie się 12 figurek przedstawiających postacie z pierwszego filmu oraz 15-20 figurek bohaterów trzeciego tytułu z serii. Zabawki tego rodzaju kierowane na rynek kolekcjonerski z czasem osiągają (albo i nie) dużą wartość. Na przykład figurka Luke'a Skywalkera z 1977 roku osiąga na aukcjach ceny rzędu kilku tysięcy dolarów.



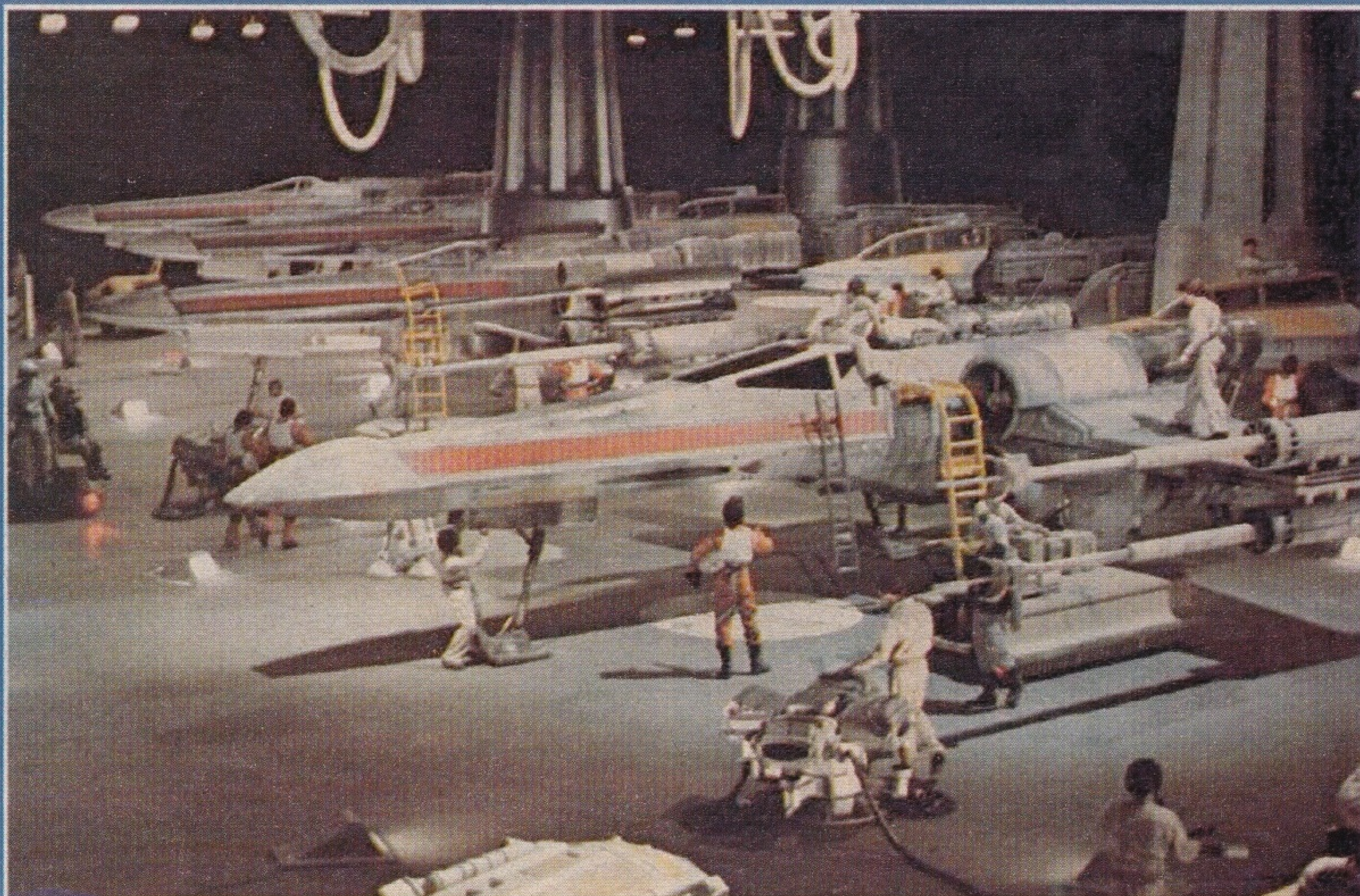
Nowy Obcy i Paul Anderson

Paul Anderson, reżyser filmu „Resident Evil" wciąż jeszcze wyświetlanego na ekranach naszych kin, będzie zajmował to samo stanowisku przy produkcji najnowszego Obcego, a właściwie Predatora. A właściwie Obcego i Predatora w jednym. Tak, tak, w najnowszej części sagi o krwiożerczych Obcych pojawi się także drapieżca znany z filmu z Wielkim Arnoldem. Jak widać, będzie to coś w stylu doskonałego komiksu czy równie wspaniałych gier FPP, w których występują obie rasy. Anderson ma być także autorem scenariusza. „Kończę właśnie pisać drugą część „Resident Evil", noszącą tytuł „Nemesis", po czym od razu siadam do pracy nad „Obcy kontra Predator"" – powiedział. Według Andersona najnowszy film nie będzie jednak kontynuacją wątków ani z serii o Obcych, ani tych, które pojawiły się w filmach z Predatorem. „Zobaczycie coś całkiem nowego, nowy film, nowych bohaterów" – stwierdził.



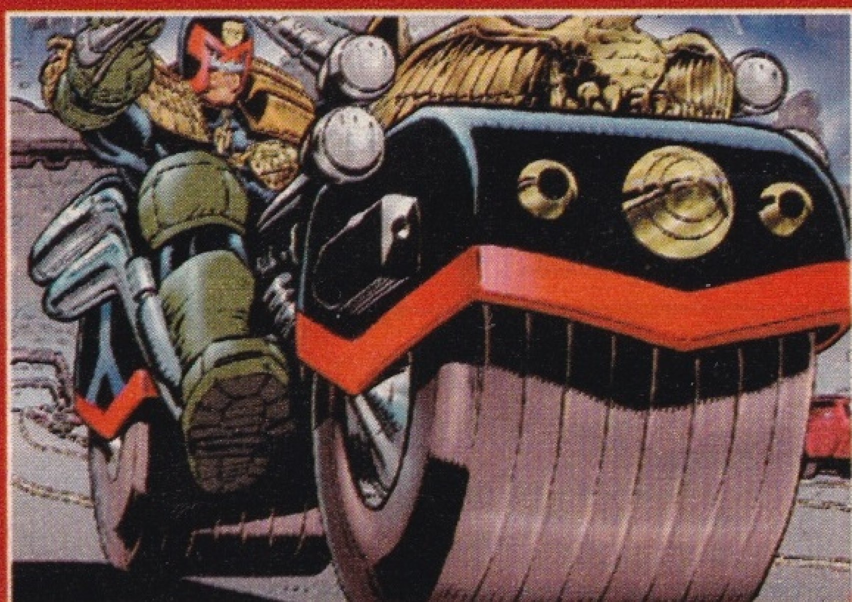
Luke nie żyje

Najnowsza komiksowa seria wydawnictwa Dark Horse, której akcja rozgrywa się w realiach uniwersum „Gwiezdnych Wojen", nosi nazwę „Star Wars Infinities". Cały cykl, liczący cztery zeszyty, przenosi czytelnika w czasy znane z filmu „Imperium Kontratakuje". Jednak opowiada historię alternatywną wobec tej, jaką znamy z filmów. Fabuła opowiada o śmierci Luke'a na planecie Hoth. W pierwszym zeszycie rebelianci przegrywają bitwę o Yavin i Gwiazda Śmierci nie zostaje zniszczona.



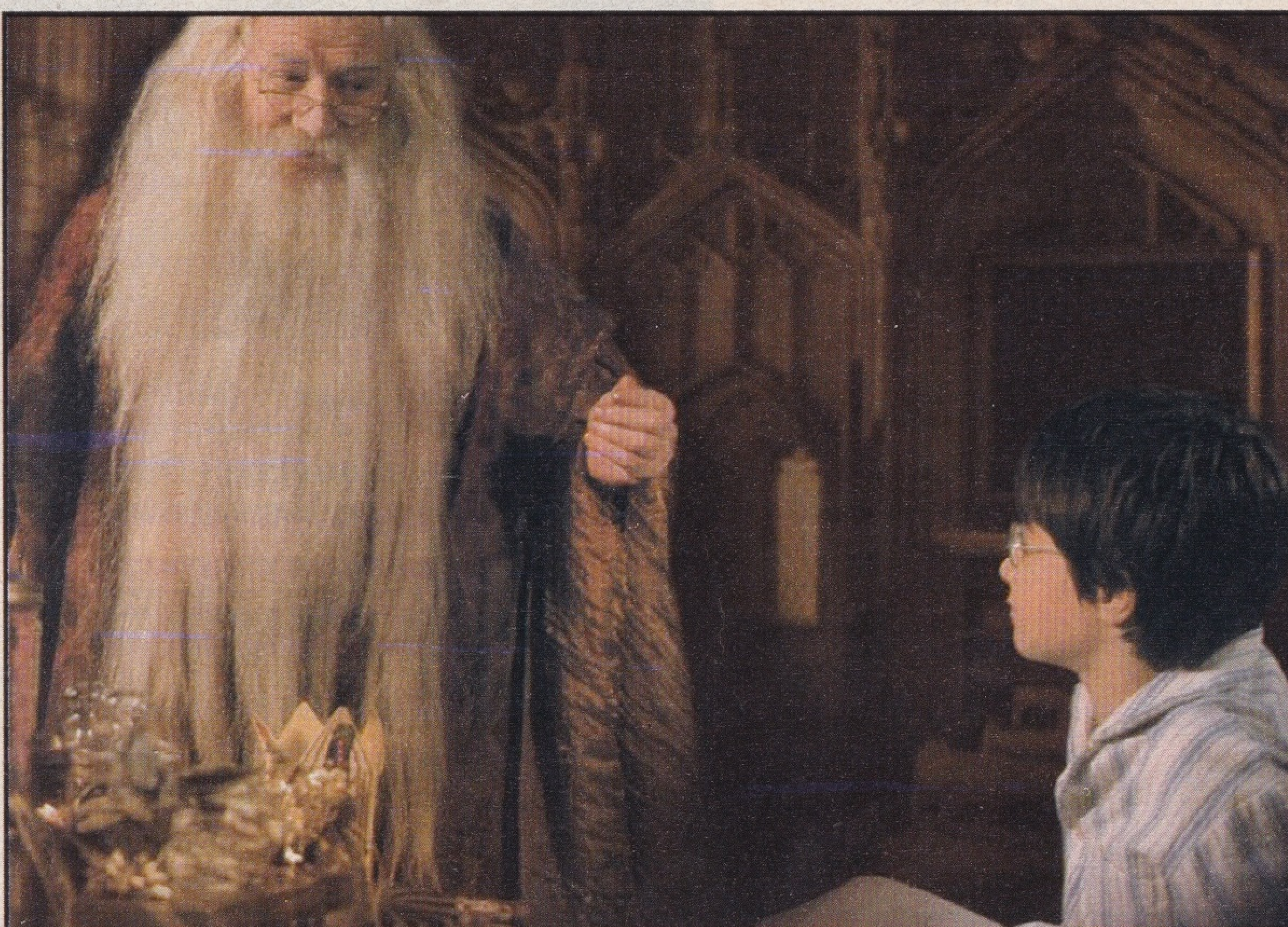
Powstaje gra o Sędzi Dreddzie

Firma Rebellion opracowuje właśnie grę JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH, osadzoną w komiksowym świecie, znanym także z filmu z Johnem Rambo. Gra, przeznaczona na pecety, będzie strzelanką widzianą z perspektywy pierwszej osoby. Gracz wcieli się w niej w postać Sędziego, i będzie przemierzał ulice Metropolis w poszukiwaniu wszystkich, którzy łamią prawo. Nie ustalono jeszcze dokładnej daty premiery, wiadomo tylko, że program zostanie ukończony w przyszłym roku. Obecnie realizowane są kolejne dwa filmy z Dreddem w roli głównej, w jednym z nich wystąpi także Sędzia Śmierć.



Chińczyk potrafi

Na rynku chińskim pojawiła się już piąta część przygód Harry'ego Pottera. Nie ma ona jednak wiele wspólnego z książkami pani Rowling. Choć w powieści występuje zarówno Harry, jak i jego przyjaciele oraz znajomi, to książka jest, oczywiście, wydana nielegalnie. Anonimowy chiński autor nazwał swoje „dzieło" „Harry Potter i Leopard-podchodzący-do-smoka". Do ciekawostek można zaliczyć fakt, iż Harry został tam włochatym karzełkiem, co przytrafiło mu się po kąpieli w słodko-kwaśnym deszczu... Prawdziwa, piąta część przygód Harry'ego, wciąż jeszcze pisana jest przez autorkę i raczej nie należy się jej spodziewać w tym roku.



T3 z Infogrames

Francuski producent gier, Infogrames, zdobył licencję na stworzenie gry opartej na realizowanej właśnie trzeciej części przygód Terminatora. Umowa pomiędzy właścicielami praw autorskich, a Infogrames, obejmuje prawa do wykorzystania pomysłów z filmu „T3: Rise of the Machines", a także do zrobienia gry na podstawie filmu T4, gdyby ten kiedykolwiek powstał. Gotowa gra ma się pojawić na rynku równocześnie z premierą kinową filmu, czyli na początku lipca przyszłego roku. Infogrames pracuje obecnie nad inną grą o terminatorze, zatytułowaną „Terminator: Dawn of Fate". Program, przeznaczony jest na konsolę PlayStation 2, opowiada o wydarzeniach znanych z pierwszego filmu (w rodzimych wypożyczalniach wideo i w kinach królował pod robiącym wrażenie tytułem „Elektroniczny morderca" :)).



Ziemię zasiedlimy we wrześniu

Już za niecały miesiąc firma Westwood Studios opublikuje swoją grę sieciową EARTH & BEYOND. Oficjalna data premiery została wyznaczona na 17 września. W grze, w której jednocześnie będą mogły brać udział tysiące graczy, główny nacisk położono na badanie i podbój przestrzeni kosmicznej. Darmowy betatest potrwa aż do odwołania, warto więc spróbować swych sił. Jedynym problemem (poza stałym łączem) może być dostęp do gry – na Zachodzie CD z wersją beta rozdawane są w sklepach z grami, u nas raczej nie będzie można na to liczyć



Obrabują kolejny grobowiec!

24 sierpnia rozpoczęły się zdjęcia do drugiego filmu z cyklu opowieści o przygodach Lary Croft. W postać powabnej, ubranej w obcisłe zielone wdzianko pani archeolog, ponownie wcieliła się Angelina Jolie. Tym razem reżyserem jest jednak Jan DuPont. Głównym przeciwnikiem Lary będzie niejaki Chen Lo, geniusz stojący na czele chińskiej rodziny mafijnej. Plotki mówią, że jego podkomendni poszukują jakiegoś tajemniczego, obdarzonego wyjątkową mocą artefaktu.



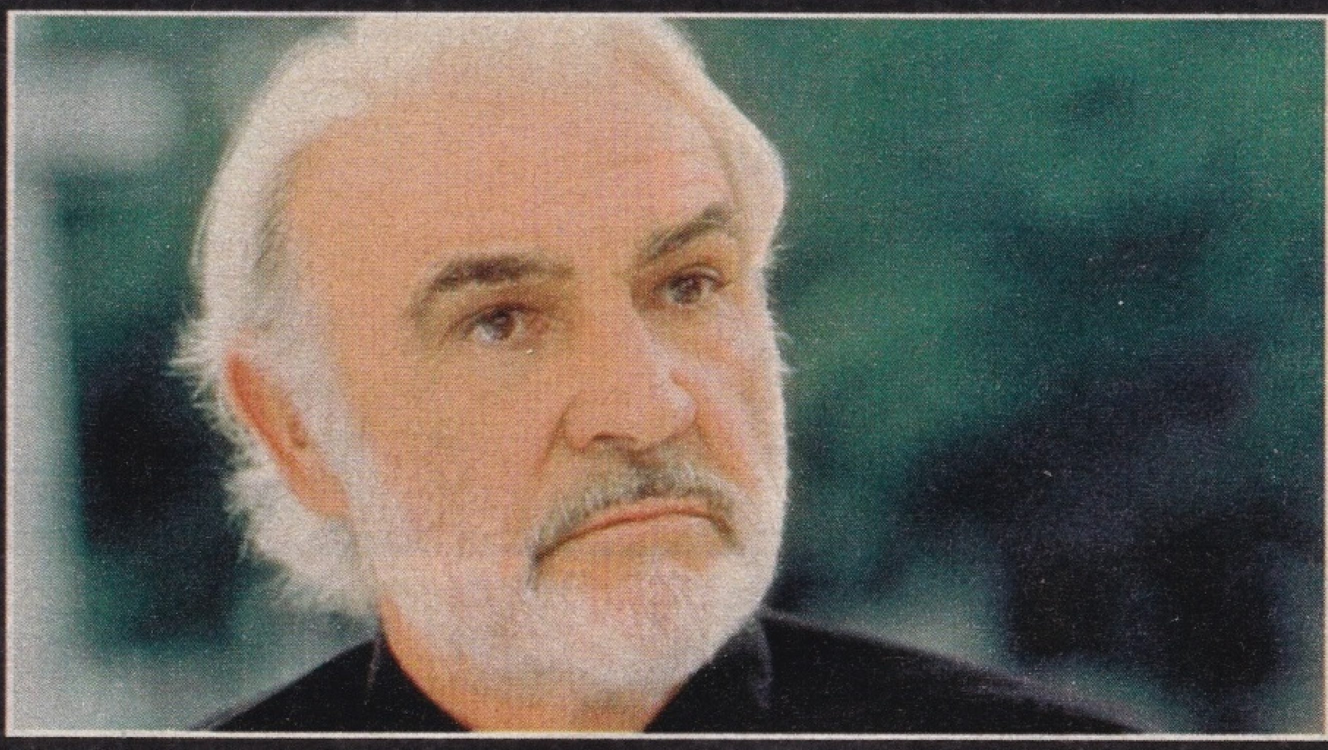
Ally McBeal i Indy

Gwiazda serialu „Ally McBeal", Calista Flockhart, która ostatnio coraz częściej widywana jest publicznie w towarzystwie Harrisona Forda, być może zagra wraz z nim w czwartej części przygód sławnego archeologa. Ford poprosił podobno producenta George'a Lucasa i reżysera Stevena Spielberga, by w scenariuszu znalazła się rola dla Flockhart. Najnowsza część opowieści o Indym ma być – według zapewnień autorów – przeznaczona dla nieco starszych widzów niż poprzednie. Wstępna data premiery została ustalona na rok 2005.



Connery nie zna hobbitów

Kiedy w Sieci pojawiły się pierwsze plotki i informacje na temat realizacji filmu „Władca Pierścieni", wśród kandydatów do roli Gandalfa niezmiennie pojawiało się jedno nazwisko: Connery. Wydawał się idealnie pasować do roli dobrego i mądrego czarodzieja, a fani książki nie wyobrażali sobie kogoś innego w tej roli. Ku ogólnemu zdziwieniu okazało się jednak, że Gandalfa zagra nieznany szerszej publiczności aktor. Jednak ostatnio ujawniono, że producenci pierwotnie zaproponowali rolę właśnie Seanowi Connery – gwieździe takich filmów, jak „Nieśmiertelny", „Imię róży" czy seria przygód Bonda. Connery odmówił jednak, tłumacząc się tym, że nigdy nie czytał Tolkiena, a przesłany mu scenariusz uważał za wyjątkowo nudny. Miał podobno powiedzieć: „o czym to jest? Hobbici? Bubbici?".



Akira na nowo

Stephen Norrington, znany jako autor scenariusza do obu części filmu „Blade", zajmuje się właśnie pisaniem nowej wersji klasycznego japońskiego filmu animowanego „Akira". Oryginał, który powstał w 1988 roku, opowiada o grupie nastolatków walczących z byłym członkiem ich gangu. Przeciwnik dysponuje mocą telekinezy, jaka objawiła się w nim wskutek rządowego tajnego eksperymentu. Scenarzysta obrazu stwierdził, że chciałby, by jego opowieść zachowała nastrój i atmosferę filmu animowanego, a jednocześnie była bardziej zrozumiała dla przeciętnego, zachodniego widza. Niestety, te ostatnie słowa zdają się sugerować, że nowa „Akira" może być niezłym gniotem.



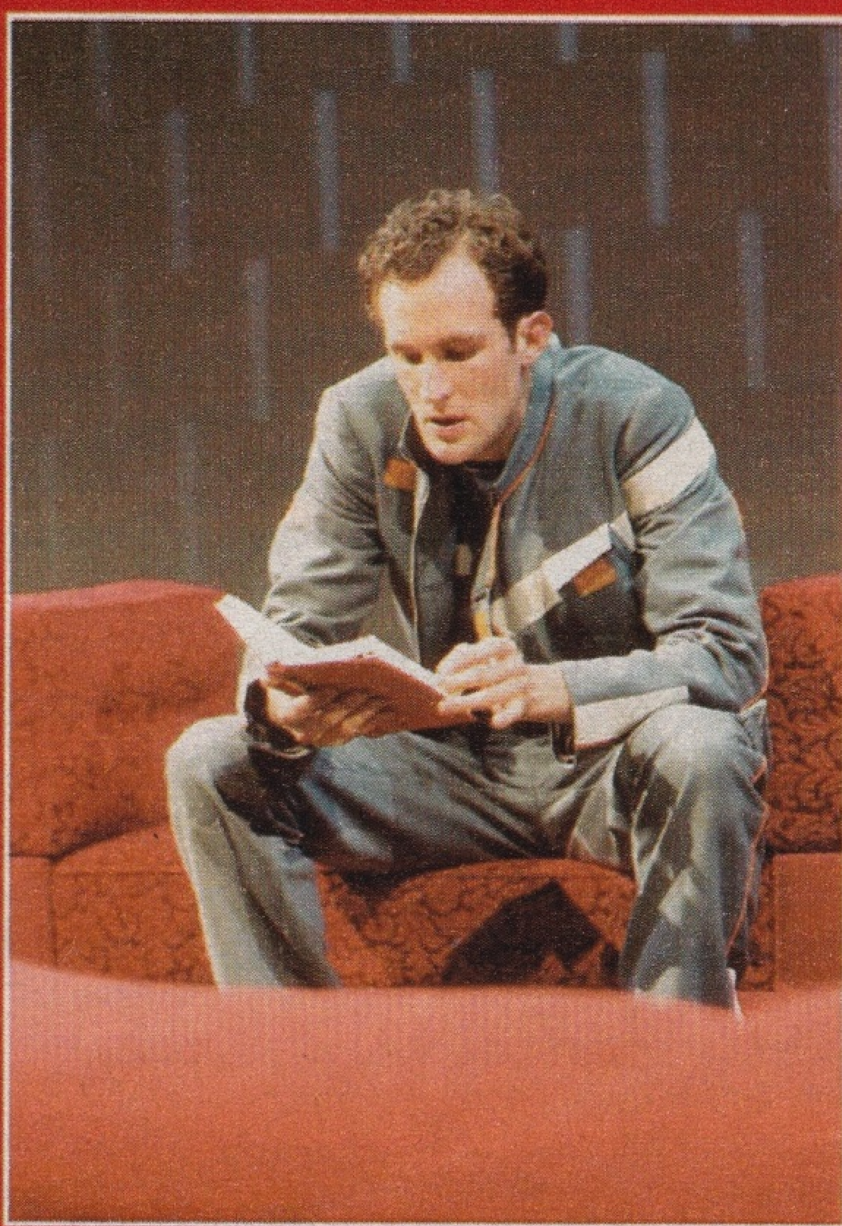
Wywoływacz piekieł 6



Sławny film „Wywoływacz Piekieł, czyli Hellraiser" doczekał się czterech kontynuacji i obecnie zaliczany jest już do klasyki filmowego horroru. Obraz powstał na podstawie powieści Clive'a Barkera i opowiada o wyczynach grupy ludzi, próbujących otworzyć na Ziemi przejście do piekła. Jeśli ktoś jednak nie zna pierwszego filmu z cyklu, niedługo będzie miał okazję przekonać się, że cała seria przeznaczona jest dla widzów o mocnych nerwach. Na ekrany amerykańskich kin 7 października wchodzi najnowsza część opowieści o mrocznych Cenobitach. Obraz wyreżyserował Rick Bota, a grają w nim Ashley Laurence i Doug Bradley. Znowu zapowiada się rzeźnia!

Fahrenheit 451

Reżyser Frank Darabont potwierdził, że w ciągu roku zamierza nakręcić współczesną wersję klasycznego filmu science fiction „Fahrenheit 451", opowiadającego o strażakach, których zadaniem jest palenie książek. „Bardzo chcę zrobić ten film – powiedział Darabont – książka należy do moich ulubionych, chciałbym też do pomocy na planie zaprosić jej autora, Bradbury'ego". Według reżysera, w przeciwieństwie do wersji z lat 60., film będzie wierną adaptacją powieści.



Mumia, mumia i jeszcze raz mumia

Na ekranach polskich kin gościł niedawno fatalny „Król Skorpion", reklamowany jako prequel dwóch filmów o Mumii. Tymczasem producent Sean Daniels, który nadzorował realizację „Mumii" i „Powrotu mumii", mówi o kręceniu trzeciej części cyklu. Powodem są oczywiście pieniądze. „Powrót mumii" zarobił łącznie aż 431 milionów dolarów, co w pełni usprawiedliwia zapędy producenta. Chęć zagrania w filmie wyraził już Brendan Fraser (grający Ricka O'Connella, bohatera obu filmów) i Arnold Vosloo (grający Imhotepa). Jednak Rachel Weisz, wcielająca się w rolę głównej bohaterki, już dawno powiedziała, że nie jest zainteresowana udziałem w trzeciej części cyklu.



Snake powraca na scenę

Snake Plissken, bohater dwóch filmów (na ekranie kinowym wcielał się w niego Kurt Russel), powraca do kin. W roku 2004 ukaże się animowany film pełnometrażowy. Partnerami w przedsięwzięciu są reżyser John Carpenter, producentka Debra Hill i aktor Kurt Russell. Częścią działań marketingowych jest wydanie serii komiksów „John Carpenter's Snake Plissken Chronicles", które ukażą się na rynku jednocześnie ze specjalnym wydaniem DVD filmu Carpentera „Ucieczka z Nowego Jorku".



Egzorcysta po raz czwarty

Jeden z najsłynniejszych horrorów w historii kina, „Egzorcysta", doczeka się czwartej części. Trwają właśnie rozmowy z nowym reżyserem, Paulem Schraderem. Film, którego tytułu jeszcze nie ujawniono, miałby być kręcony w Wielkiej Brytanii i w Hiszpanii już w listopadzie tego roku. W obsadzie znajdują się Gabriel Mann, Liam Neeson i Billy Crawford. Fabuła filmu rozgrywa się przed wydarzeniami opowiedzianymi w oryginalnym „Egzorcyście", mówi o pierwszym spotkaniu ojca Merrina (w tej roli Neeson) z diabłem. Autorem scenariusza, opartego na pomyśle Williama Wishera, jest Caleb Carr.



Co było przed Kołem czasu?

Robert Jordan, znany polskim czytelnikom głównie jako autor cyklu „Koło czasu", ujawnił ostatnio, że pracuje nad trzeba krótkimi prequelami do swego najbardziej popularnego cyklu. Książki mają ukazywać się na zmianę z powieściami kontynuującymi dotychczasowe wątki. Pierwszy prequel zostanie opublikowany pod koniec przyszłego roku.



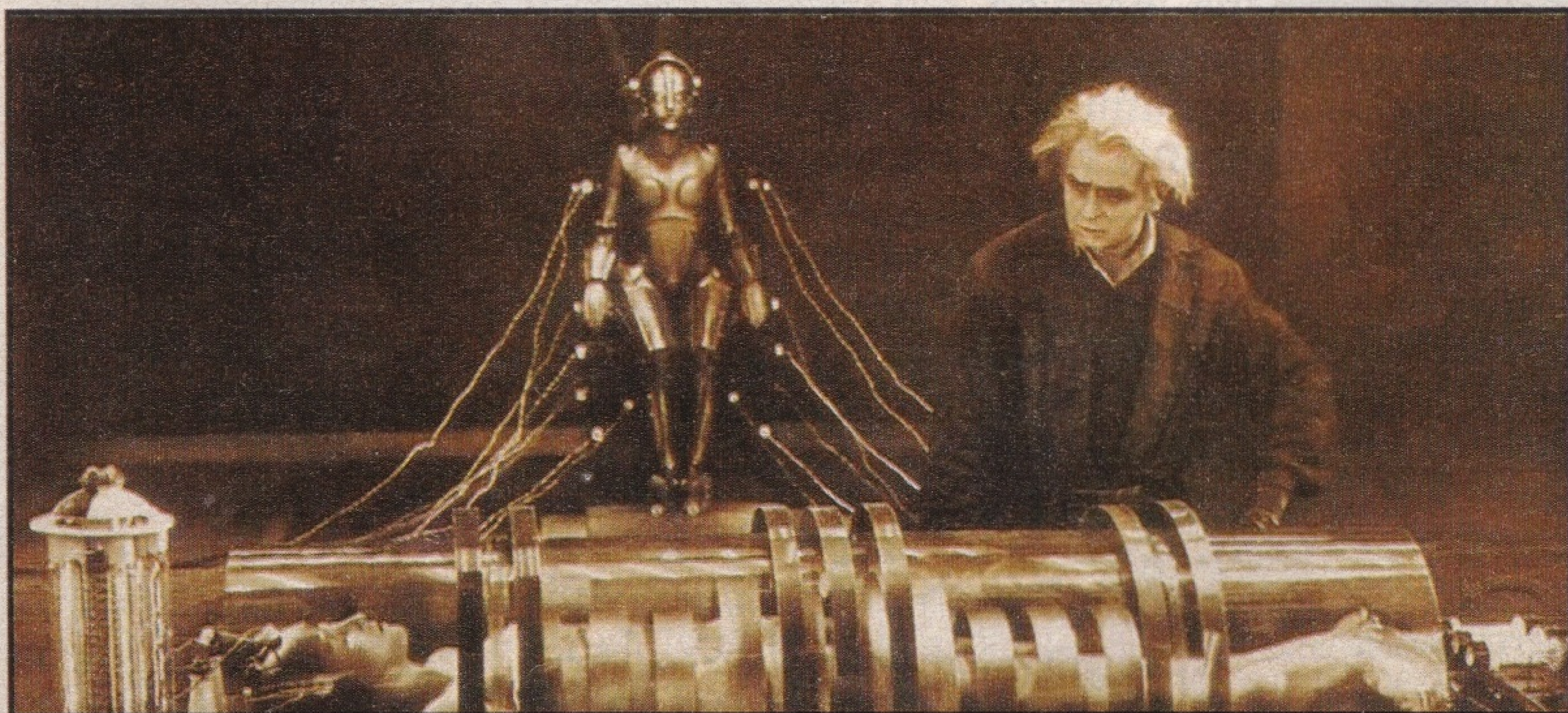
Sezon na Dicka

Po niedawnym „Impostorze" i „Raporcie Mniejszości" filmowcy ponownie sięgają po prozę jednego z najbardziej znanych autorów science fiction. Tym razem ekranizacji tekstu Philipa K. Dicka chce się podjąć reżyser Wally Wolodarski. Zamierza zrealizować film oparty na opowiadaniu „Król Elfów", jednak według jego słów wykorzysta jedynie sam pomysł. Scenariusz ma już odbiegać od linii fabularnej opowiadania. Choć Wolodarsky związany jest ze studiem Disneya, film będzie zrealizowany z udziałem prawdziwych aktorów, cyfrowo zmniejszonych do rozmiaru elfów.



Metropolis w USA

Metropolis Fritza Langa – film, będący absolutną klasyką kina science fiction, wchodzi ponownie (po 75 latach!) na ekrany wybranych amerykańskich kin. Obraz i dźwięk zostały poddane cyfrowej obróbce, tak więc amerykańscy fani będą mieli prawdziwe święto. Szkoda tylko, że raczej nie zanosi się na to, by ten wspaniały film zobaczyli polscy widzowie.



Mad Max 4

Mel Gibson powiedział niedawno, że bardzo chętnie wystąpi po raz czwarty w filmie z cyklu „Mad Max". Jak mówi, zrobiłby to głównie dla możliwości ponownej współpracy z reżyserem Georgem Millerem. „Nie przepuściłbym takiej okazji, nawet gdybyśmy mieli wspólnie nakręcić reklamówkę golarki" – powiedział słynny aktor.



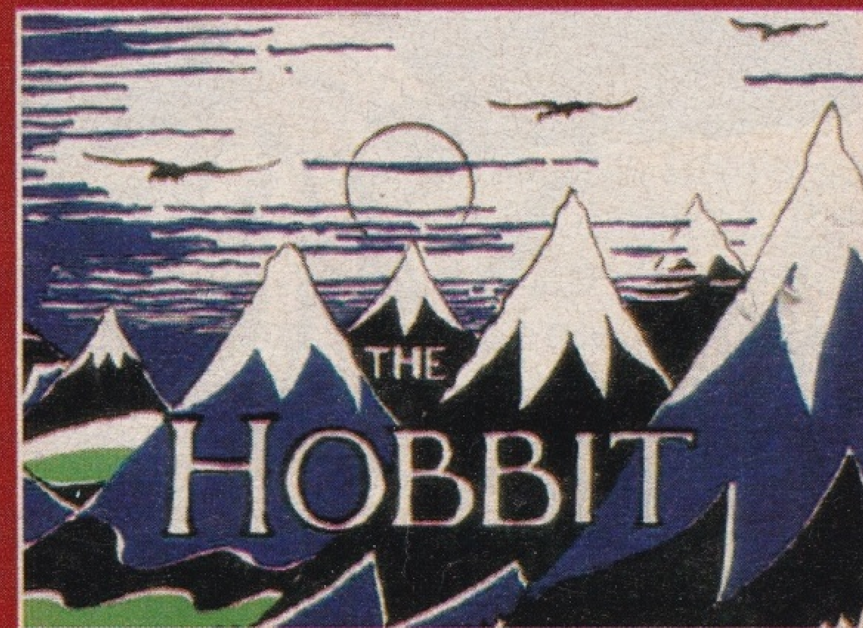
Rekord przedsprzedaży

DVD z filmem „Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia" pobił dotychczasowy rekord zamówień, detronizując film o Harrym Potterze. Jeszcze przed rozpoczęciem sprzedaży pakietu DVD (czyli 2 sierpnia) płytę, a właściwie całe ich zestawy, zamówiły setki tysięcy osób.



Potter, Gollum, sprzedane...

Na przeprowadzonej ostatnio w Londynie aukcji sprzedano egzemplarz pierwszego wydania „Hobbita" J.R.R. Tolkiena. Uzyskano za niego sumę 66 630 dolarów. Książka nosi autograf autora, a dedykowana jest jego ciotce. Według przedstawiciela domu Sotheby's, była to najwyższa kwota, jaką kiedykolwiek zapłacono za egzemplarz dzieła Tolkiena. Podpisany egzemplarz książki „Harry Potter i Kamień Filozoficzny" znalazł nabywcę jedynie za drobną kwotę 16 660 dolarów.



Tekst: Paweł Ziemkiewicz

NAJDZIWNIEJSZE FILMY

Od początku światowej kinematografii kręci się słabe, kiepskie, złe i bardzo złe filmy. Stanowią one zdecydowanie większą część produkcji filmowej i choćby tylko z tego powodu warto poświęcić im nieco uwagi

Oczywiście złe filmy powstają we wszystkich gatunkach, ale nas najbardziej interesują filmy fantastyczne. Ile uroku kryją w sobie złe filmy, można docenić po obejrzeniu klasycznych dzieł „sztuki" kinematograficznej, takich jak „Robot Monster" czy „Plan 9 z kosmosu". Obie pozycje od lat zasłużenie zajmują pierwsze miejsca na liście najgorszych filmów sf wszech czasów i mimo starań ze strony wielu twórców, nikomu nie udało się odebrać im palmy pierwszeństwa.

O ile pochodzący z 1958 roku „Plan 9 z kosmosu" był pokazany w Polsce przez jedną ze stacji komercyjnych i niektórzy fani sf mieli okazję go obejrzeć, to „Robot Monster" (1953) nigdy do nas nie trafił. A jest czego żałować. Wyobraźmy sobie istotę z kosmosu (wiemy o tym, bo nosi na głowie małą przezroczystą kulę z antenkami) ubraną w kostium goryla, która przybywa na Ziemię aby ją zniszczyć. Robi to przy pomocy puszczającego bąbelki radia lampowego (także z antenkami), które jest maszyną do niszczenia światów. Oczywiście od razu udaje jej się zniszczyć wszystkich ludzi na Ziemi – z wyjątkiem pięciu osób płci obojga w różnym wieku, z którymi gania się po okolicy przez cały film. Tylko po co?

Także „Plan 9 z kosmosu" wspina się na wyżyny intelektulnej rozrywki. Wyszedł on spod ręki legendarnego reżysera filmowego, Eda Wooda. Uznawany za najgorszego reżysera wszech czasów, doczekał się filmu o sobie (zrobionego przez Tima Burtona). Grupa kosmitów, aby opanować Ziemię, zaczyna wskrzeszać zmarłych, którzy mają im w tym pomóc. Zaczynają dziać się rzeczy pozbawione sensu, ale za to nieodparcie



śmieszne – nagrobki na cmentarzu wyglądają jak kartonowe pudła, policja wyjeżdża z posterunku białym samochodem, by za chwilę dojechać na miejsce zbrodni czarnym, wszystkie pomieszczenia umeblowane są tym samym kompletem mebli, a całość przyozdabia koszmarne aktorstwo (o ile to w ogóle można nazwać aktorstwem). Należy zwrócić uwagę, że w filmie po raz ostatni w życiu pojawia się na ekranie Bela Lugosi, legendarny odtwórca Draculi.



Wprawdzie są to filmy uznawane za najgorsze w histori kina fantasy, ale wciąż mają silną konkurencję. Od początku lat 50. do mniej więcej połowy lat 60. w amerykańskiej kinematografii trwa zjawisko nazwane pierwszym boomem science fiction. Rocznie wchodzi na ekrany od kilku do kilkunastu filmów, a są wśród nich perełki, o których miłośnicy gatunku wciąż pamiętają.

W tych latach powstało kilka naprawdę świetnych dzieł, takich jak „Dzień, w którym Ziemia zamarła" (1951), „Zakazana planeta" (1956), „Inwazja porywaczy ciał" (1956) czy „Potwór z Czarnej Laguny" (1954), uznawane w tej chwili za klasyczne pozycje gatunku. Ale na jeden naprawdę wybitny film przypada kilka czy kilknaście, delikatnie mówiąc, mniej udanych produkcji. Nie sposób omówić tu ich wszystkich, ale kilka z nich zdecydowanie wybija się na pierwszy plan.

Jedną z nich jest „The Brain from Planet Arous" (Mózg z planety Arous, 1958). Szalony naukowiec zostaje zaatakowany przez mózg zrzucony z latającego spodka i rozpoczyna (kto by się domyślił!) podbój Ziemi. Na szczęście w odpowiednim momencie pojawia się dobry mózg i wszystko szczęśliwie się kończy. Latający w powietrzu mózg (z oczami!) jest widokiem niezapomnianym.



Innym dziełem będącym szczytowym osiągnięciem gatunku jest "Blob" (Plazma, 1958). W meteorycie dociera na powierzchnię Ziemi kosmiczna plazma, która szybko zaczyna pochłaniać ludzi i rosnąć do gigantycznych rozmiarów. Film zasłynął z najtańszego efektu specjalnego w historii kina – kiedy plazma atakuje kawiarnię, jest to pokazane za pomocą zdjęcia, po którym spływa... kisiel. Po trzydziestu latach nakręcono nowy film według podobnego scenariusza, ale nie miał on już tego uroku – choć polski tytuł „Blob zabójca" też należy do bardzo udanych.



Niestety, do Polski dotarły tylko nieliczne filmy z tamtej epoki, przez co nie mieliśmy możliwości obejrzenia tak wiekopomnych dzieł jak „Aztec Mummy" (Aztecka mumia z 1957 roku), „Aztec Mummy vs. The Human Robot" (Aztecka mumia kontra ludzki robot, 1957) czy „Wrestling Women vs. The Aztec Mummy" (Zapaśniczki kontra Aztecka mumia, 1964). Na sam widok tytułów z żalu aż łza się kręci w oku. Coraz większe upowszechnianie się płyt DVD powoduje, że wiele klasycznych filmów trafia do sklepów i wypożyczalni, stwarzając nadzieję, że uda nam się obejrzeć „Creature with Atom Brain" (Istota z atomowym mózgiem), „Five Maidens from Outer Space" (Pięć dziewcząt z kosmosu), „Magnetic Monster" (Magnetyczny potwór}, „Bela Lugosi Meets A Brooklyn Gorilla" (Bela Lugosi spotyka goryla z Brooklynu) i wiele, wiele innych.

Na szczęście dotarły do Polski najważniejsze filmy z cyklu o Godzilli. Rozpoczęła go „Godzilla" w 1954 roku i praktycznie do tej pory (ostatni powstał w 2001 roku) wciąż są kręcone nowe filmy utrzymane w podobnej stylistyce. Mimo rozwoju techniki filmowej i wprowadzenia wyrafinowanych komputerowych efektów specjalnych, japońscy twórcy wciąż używają gumowych kombinezonów nakładanych na kaskaderów, którzy nadal dzielnie burzą tekturowe miasta. Ale pamiętajmy, że w Polsce mogliśmy oglądać „Godzillę" przygotowaną na rynek amerykański z wprowadzonymi dość istotnymi zmianami fabularnymi (np. usunięto sekwencje z wróżkami, wprowadzono amerykańskich bohaterów itp.). Jednak w późniejszych filmach, np. „Godzilla kontra Mothra" z 1992 roku możemy podziwiać dwie lilipuciego wzrostu kosmitki czuwające nad bezpieczeństwem planety. Osobiście polecam do obejrzenia „Godzillę kontra Biolant" (1989), gdzie nasz ulubiony jaszczur walczy ze straszliwym potworem będącym skrzyżowaniem róży z dziewczyną (!). Naprawdę warto.





Na polskim rynku ukazało się także parę filmów z angielskiej wytwórni Hammer, która w latach sześćdziesiątych rozpoczęła taśmową produkcję horrorów. Mogliśmy zatem podziwiać „Kobietę węża" (z 1966 roku), opowieść o córce pewnego angielskiego dżentelmena, która została przeklęta w Indiach i zmieniała się w jadowitego półwęża-półkobietę czy „Szatański plan Draculi" (1973), w którym wyznawcy Draculi jeżdżą na motocyklach ubrani w półkożuszki.

Oczywiście nie sposób wyliczyć wszystkich złych filmów, które są tak złe, że aż warto je obejrzeć. Pamiętajmy jednak, że filmowcy wciąż tworzą i nigdy nie wiemy jaki film trafi do kin, dostarczając nam niezapomnianych przeżyć i szczerej rozrywki. -

Zdjęcia: Archiwum wydawnictwa Bauer

Tekst: Paweł Ziemkiewicz

TROMA filmy inne niż wszystkie

Straszliwe pomidory z Marsa, krwiożercze króliki i inne idiotyzmy: raj dla kinomana :)

Na całym świecie powstało i (niestety) wciąż robi się wiele bardzo złych filmów, ale w Stanach Zjednoczonych istnieje wytwórnia filmowa, która z założenia specjalizuje się w ich produkcji. To powstała ponad dwadzieścia pięć lat temu Troma, która regularnie wypuszcza na rynek krwawe horrory i ocierające się o pornografię filmy sensacyjne. Jej sztandarowymi produktami stały się cykl „Toxic Avenger" (pierwszy powstał w 1984 roku, a już są cztery części), „Terror Firmer", „Class of Nuke Them High" (trzy części) i „Cannibal! The Musical" (1996) w reżyserii jednego z twórców „South Parku", Treya Parkera. Wszystkie filmy Tromy odznaczają się złymi, ale bardzo krwawymi fabułami, tanimi efektami specjalnymi i bardzo kiepskim aktorstwem. A jednak wytwórni udało się wylansować gwiazdy, które cieszą się sporą popularnością u fanów. Jednocześnie większość scenariuszy charakteryzuje spora dawka czarnego humoru, co w efekcie przysporzyło tym filmom liczne rzesze miłośników. Co roku odbywają się konwenty organizowane przez Tromę, na których zjawiają się tysiące fanów. Powstało wydawnictwo publikujące komiksy, nie wspominając o koszulkach, kubkach i tym podobnych drobiazgach. Filmy Tromy wydawane są także na płytach DVD i cieszą się sporym powodzeniem. Kilka produkcji zostało także pokazanych w polskiej telewizji i natychmiast zdobyły grono wielbicieli. Bo czy na widok samych tytułów „Barbarzyńska nimfa w piekle dinozaurów", „Nazistowscy surferzy muszą zginąć" czy „Maniakalne pielęgniarki w poszukiwaniu rozkoszy" nie można wpaść w zachwyt?

Beware! Children at Play

Wariacja na temat „Dzieci kukurydzy". W prowincjonalnym miasteczku na zadupiu USA dzieci organizują się w krwawą kanibalistyczną sektę i zabijają wszystkich w okolicy.



Bugged!

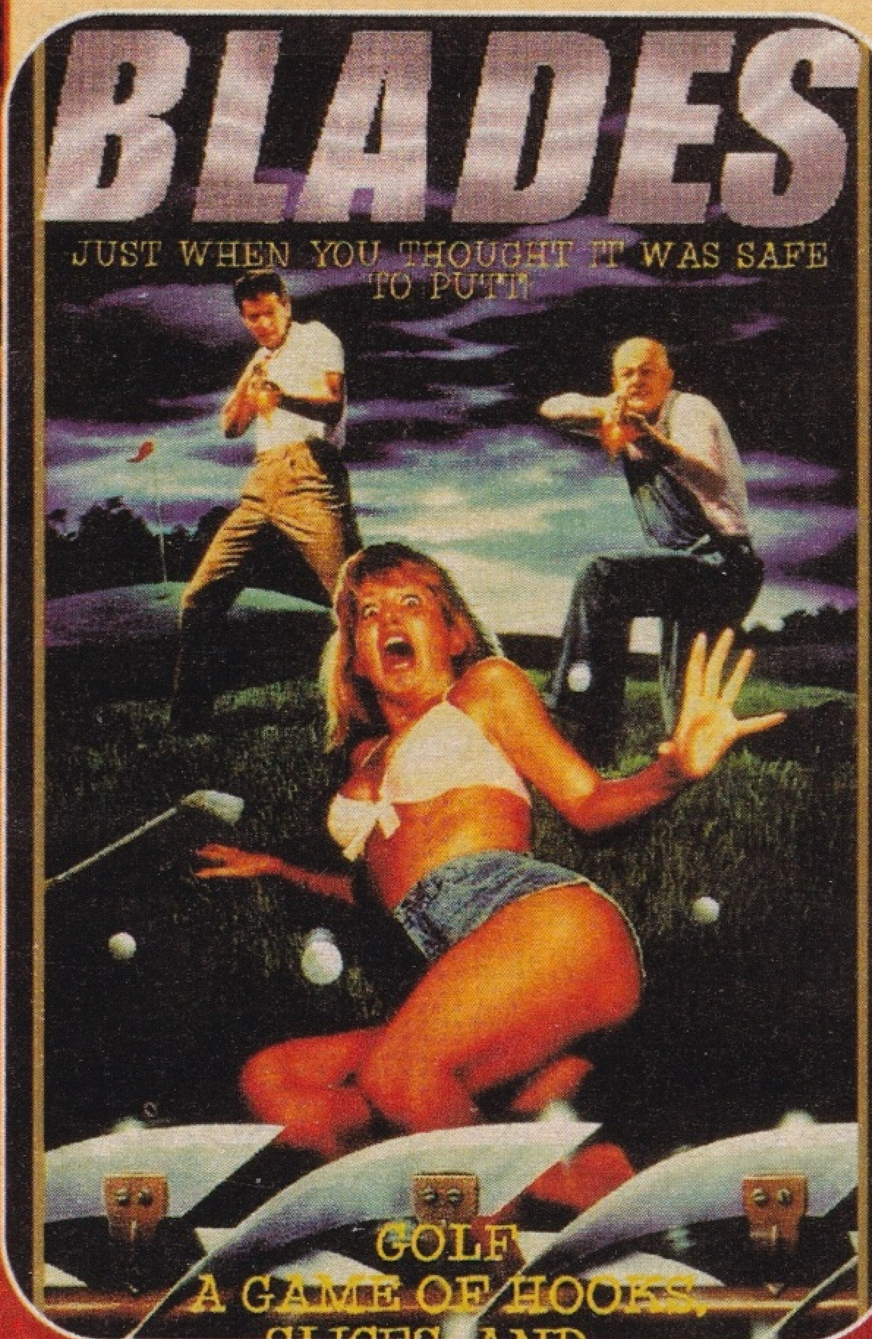
Grupa asenizatorów ma wytępić karaluchy w jednym z domów na przedmieściach. Niestety, (a może i stety) karaluchy są wielkie i inteligentne, a tępiciele robactwa po kolei stają się pożywieniem...



Oto kilka przykładów pochodzących z bogatej oferty Tromy:

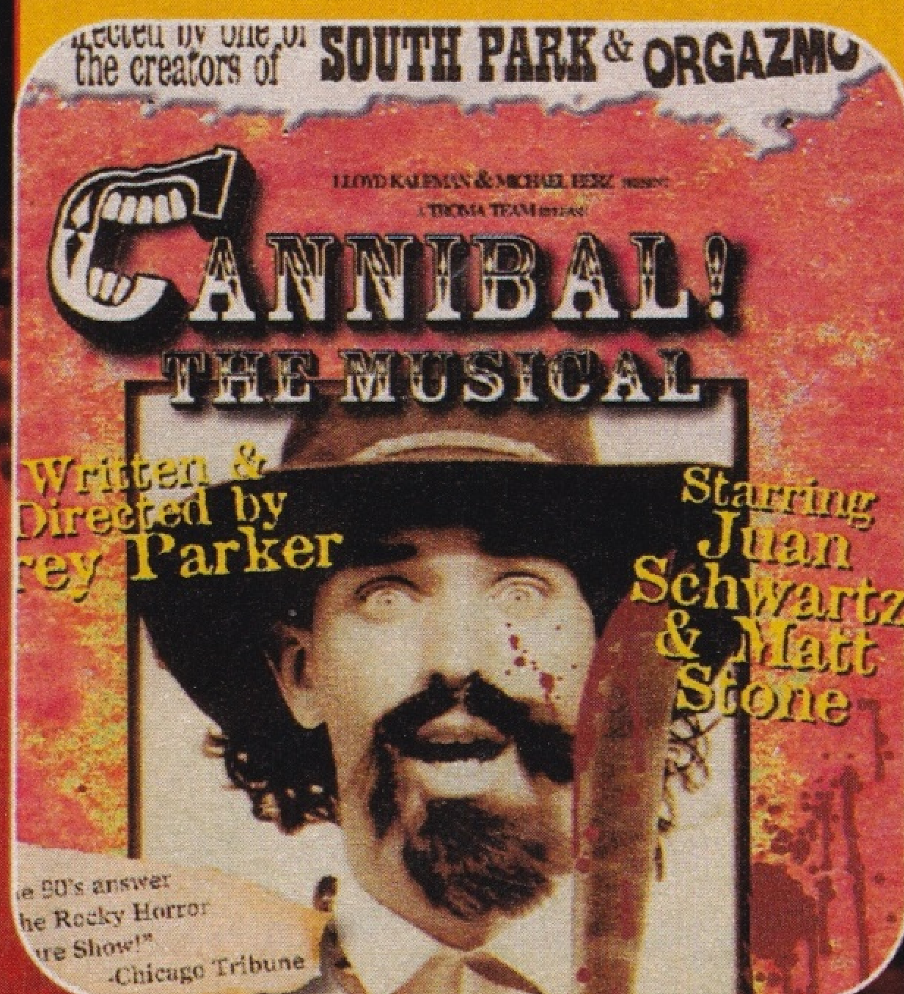
Blades

Na polu golfowym zdarzają się makabryczne wypadki, ofiary są brutalnie porżnięte na krwawe kawałki; wkrótce okazuje się, że na polu grasuje mordercza... kosiarka.



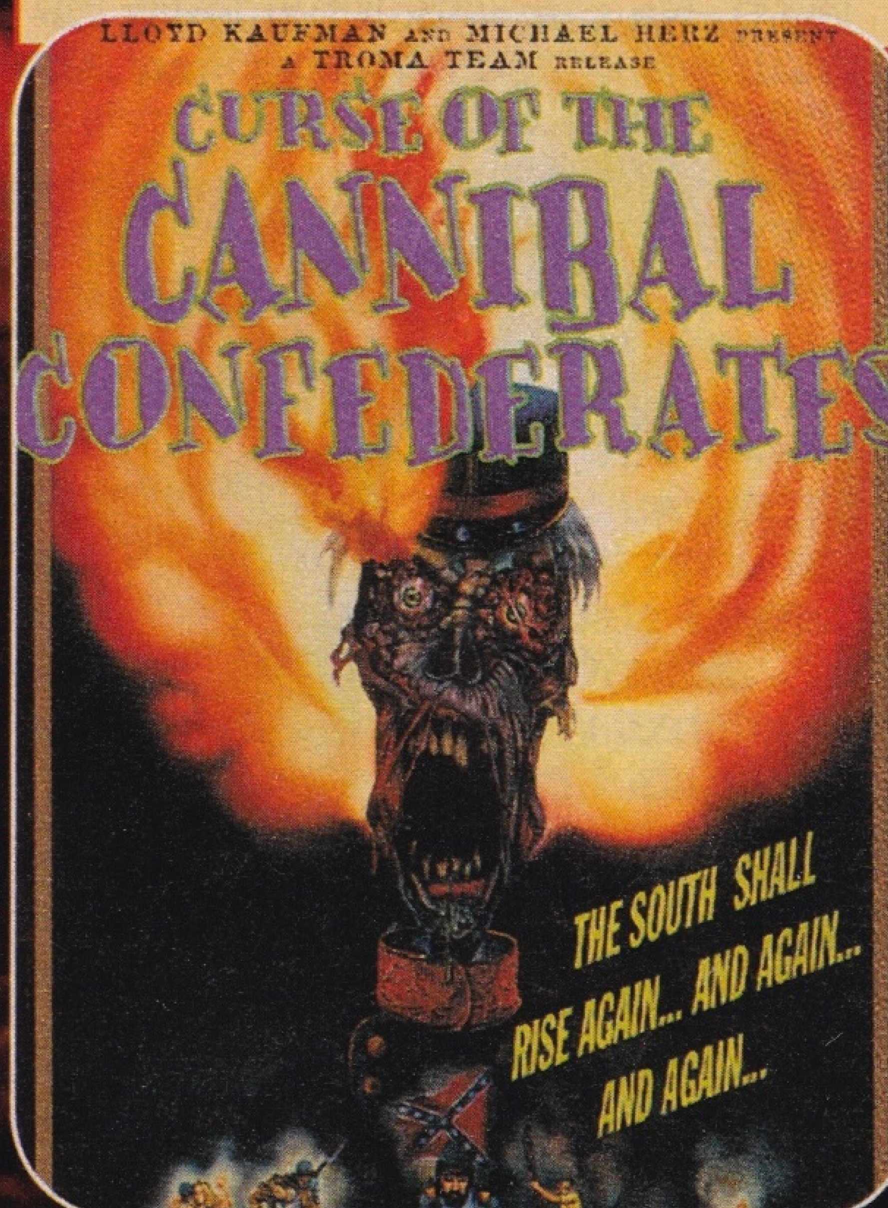
Cannibal! The Musical

Prawdziwy musical z licznymi piosenkami o sześciu górnikach, którzy zagubili się gdzieś w stanie Kolorado. Kiedy skończyła się żywność, trzeba było sięgnąć po zapasy znajdujące się w zasięgu ręki... czyli po kolegów. Film został wyreżyserowany przez jednego z twórców serialu „South Park", Treya Parkera, a w jednej z ról wystąpił Matt Stone, drugi twórca „South Park".



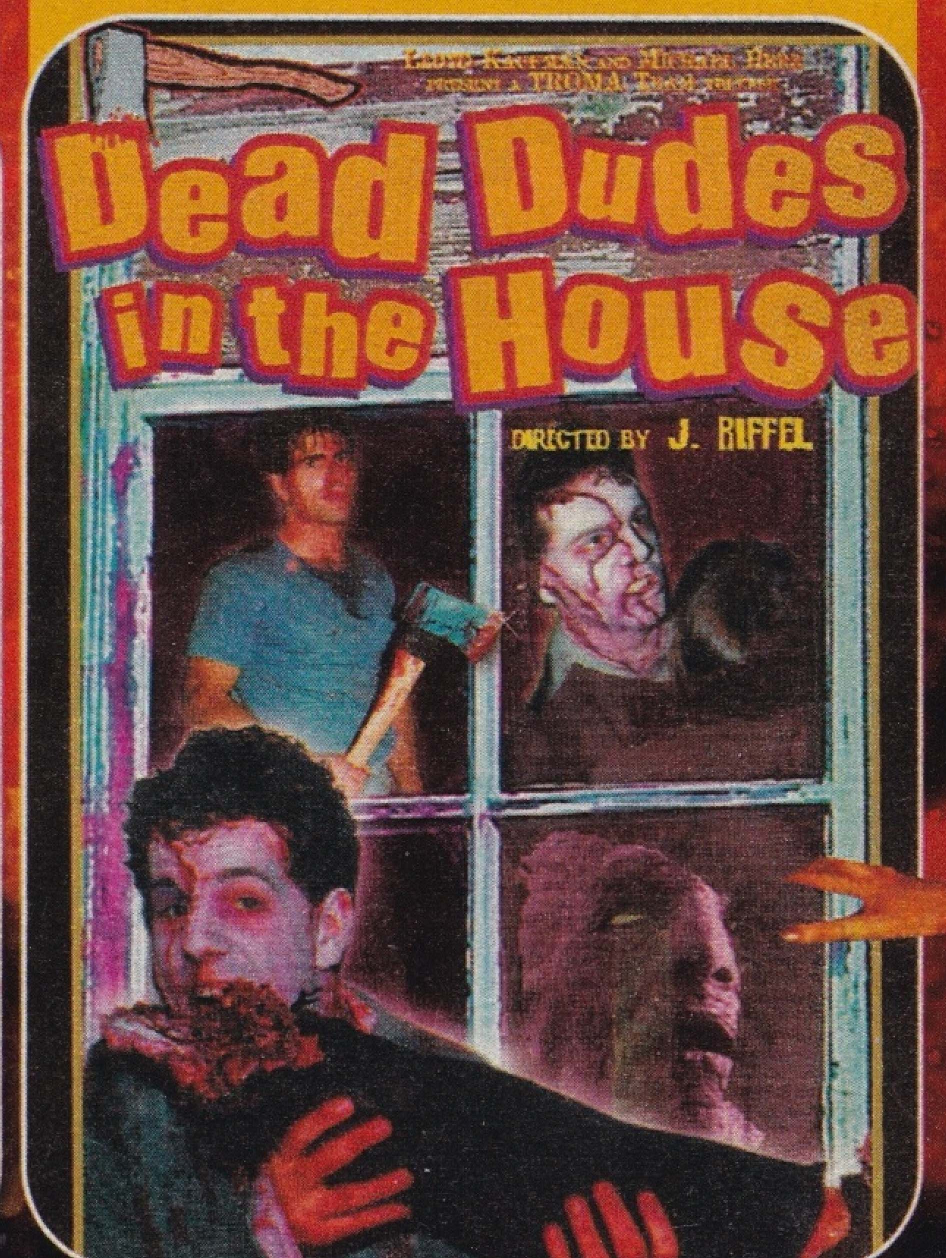
Curse of the Cannibal Confederates

Grupa żołnierzy Południa powstaje z masowego grobu na dawnym polu bitwy jako zombie i rozpoczyna krwawą zemstę na Bogu ducha winnych turystach. Uwaga: w filmie nie widać ani jednego munduru Konfederacji.

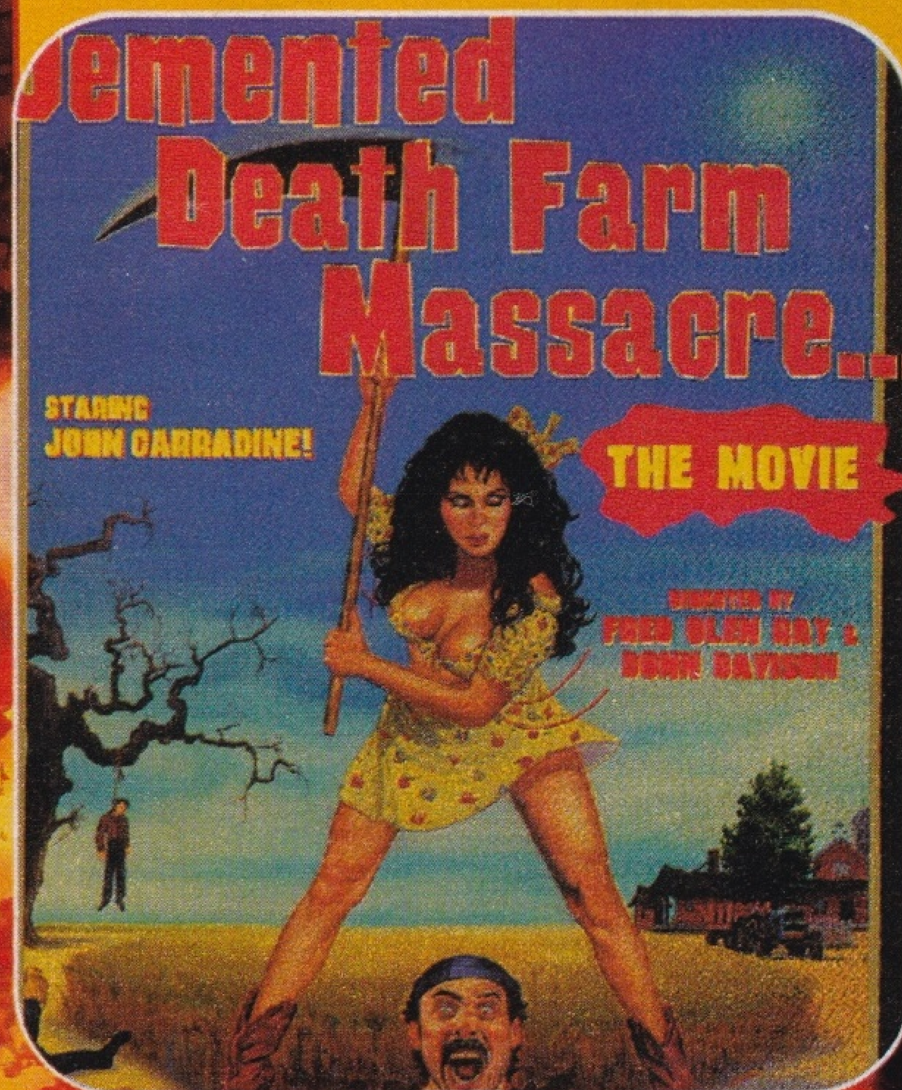


Dead Dudes in the House

Pełna krwi i czarnego humoru opowieść o grupie młodych ludzi, którzy przez przypadek trafili do nawiedzonego domu. Zamieszkuje go duch maniakalnej, morderczej staruszki, która postanawia pozbyć się intruzów.



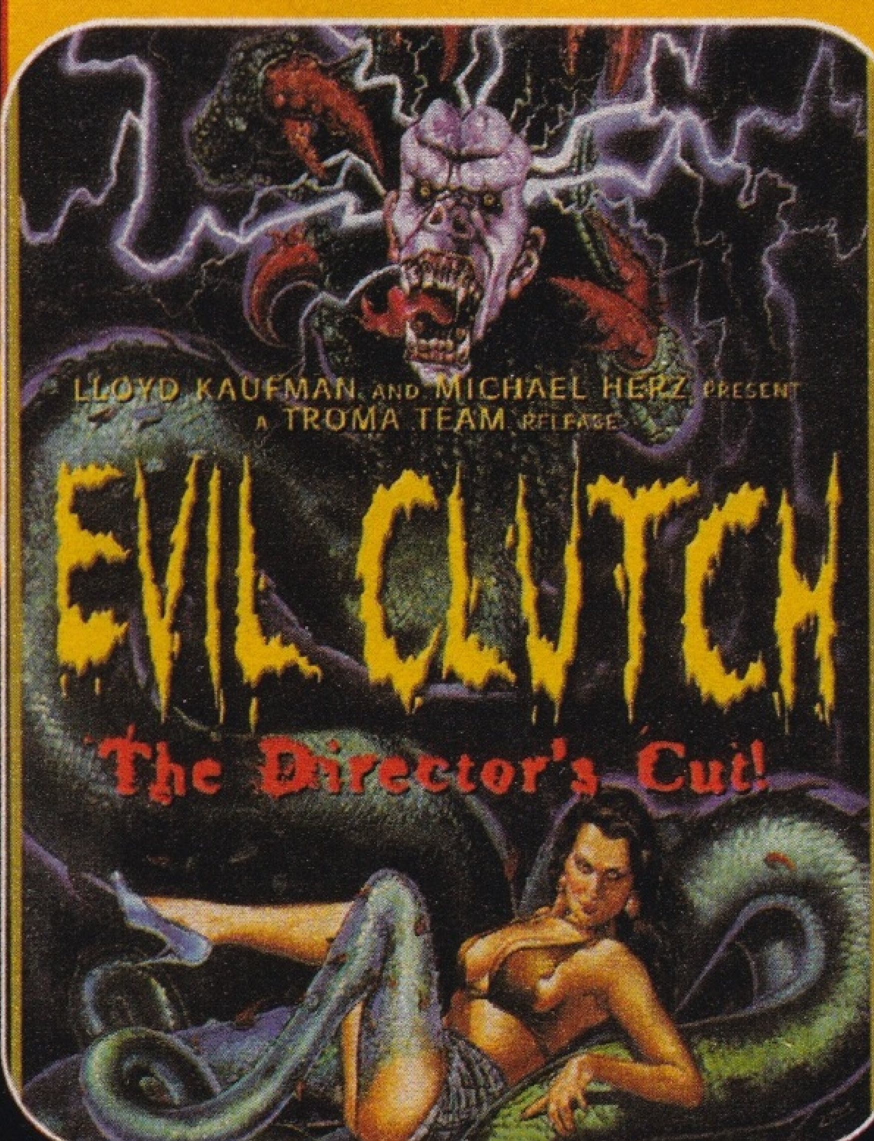
Demented Death Farm Massacre
Złodzieje diamentów uciekają po kradzieży na prowincję i (oczywiście przypadkiem) trafiają na małą farmę na wsi, na której mieszka tajemnicza rodzina...



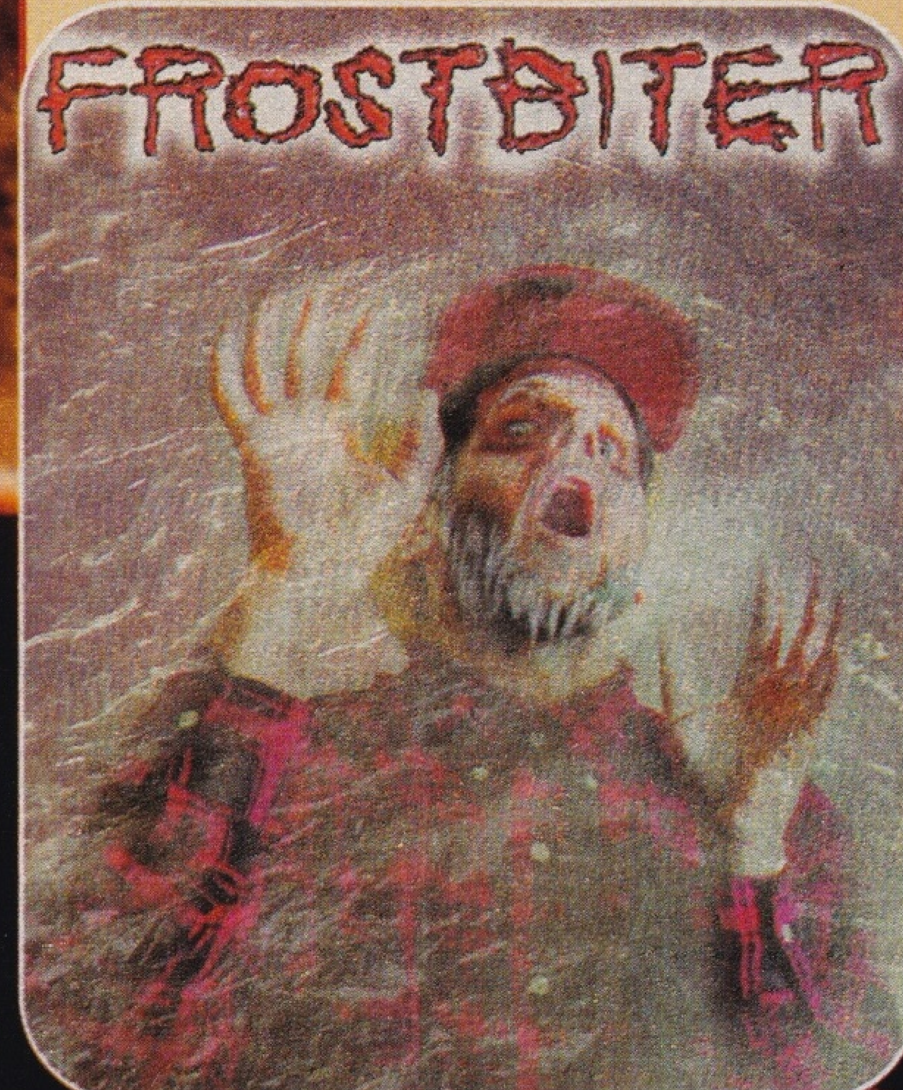
Drawing Blood
Artysta malarz zakochuje się w pięknej kobiecie, która okazuje się wampirem i zmusza go do sprowadzania jej kolejnych modelek-ofiar.



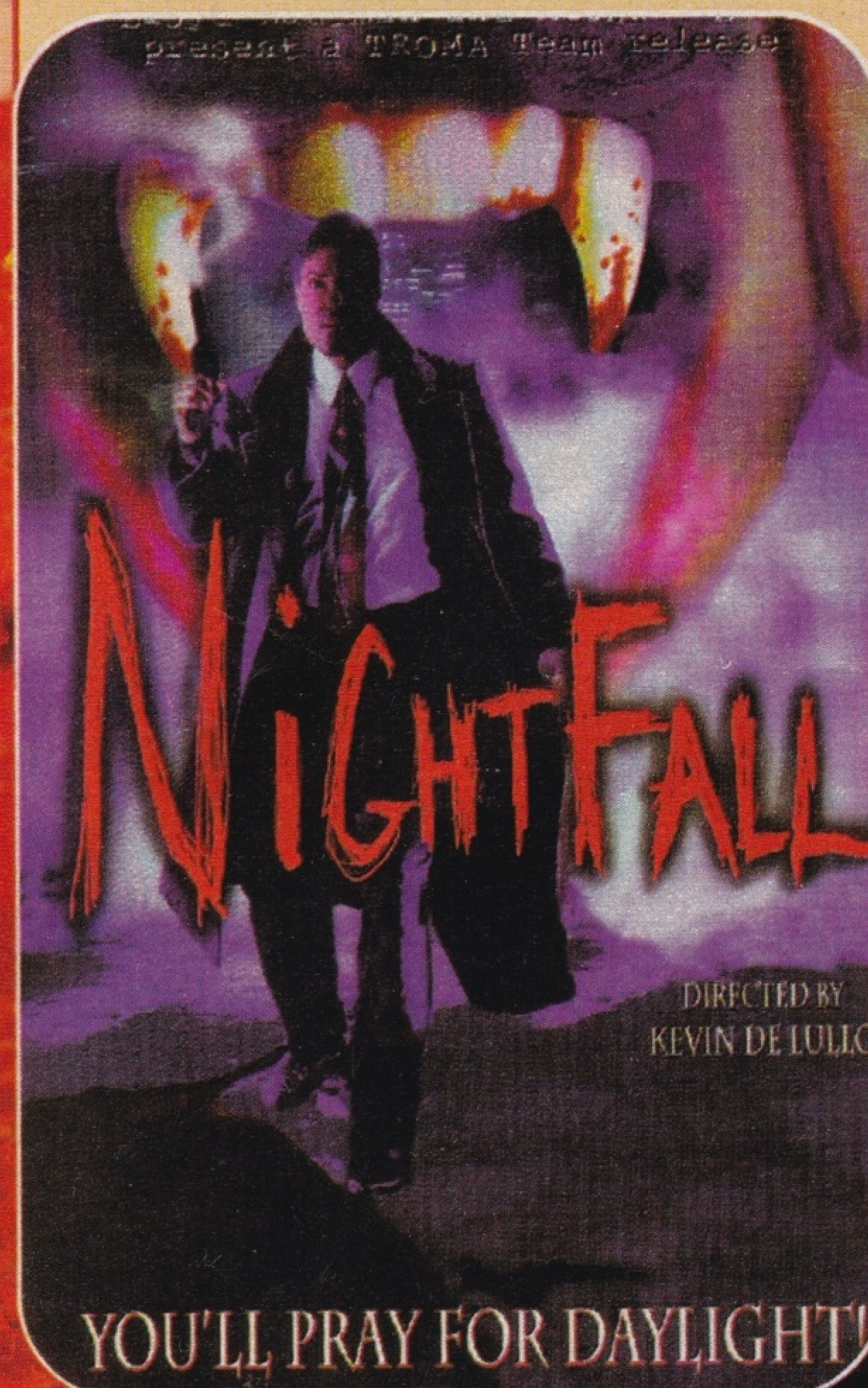
Evil Clutch
Opowieść o pięknej kobiecie, która bez kłopotów uwodzi kolejnych mężczyzn; problem w tym, że kobieta jest demonem, który obrywa swoim ofiarom... jądra.



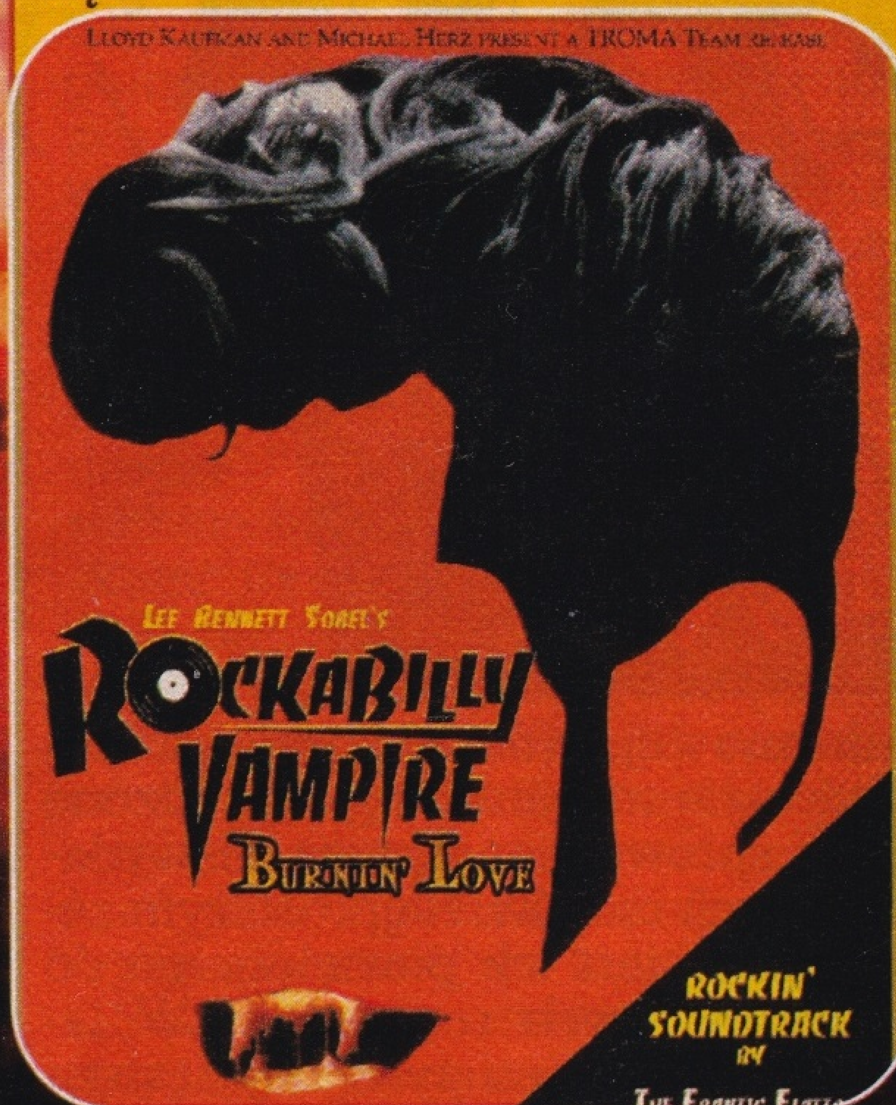
Frostbiter
Grupa myśliwych zostaje uwięziona wśród śniegów w małej chatce. Wkrótce pojawia się przerażający (albo raczej śmieszny) potwór śniegów (naprawdę fatalne efekty specjalne).



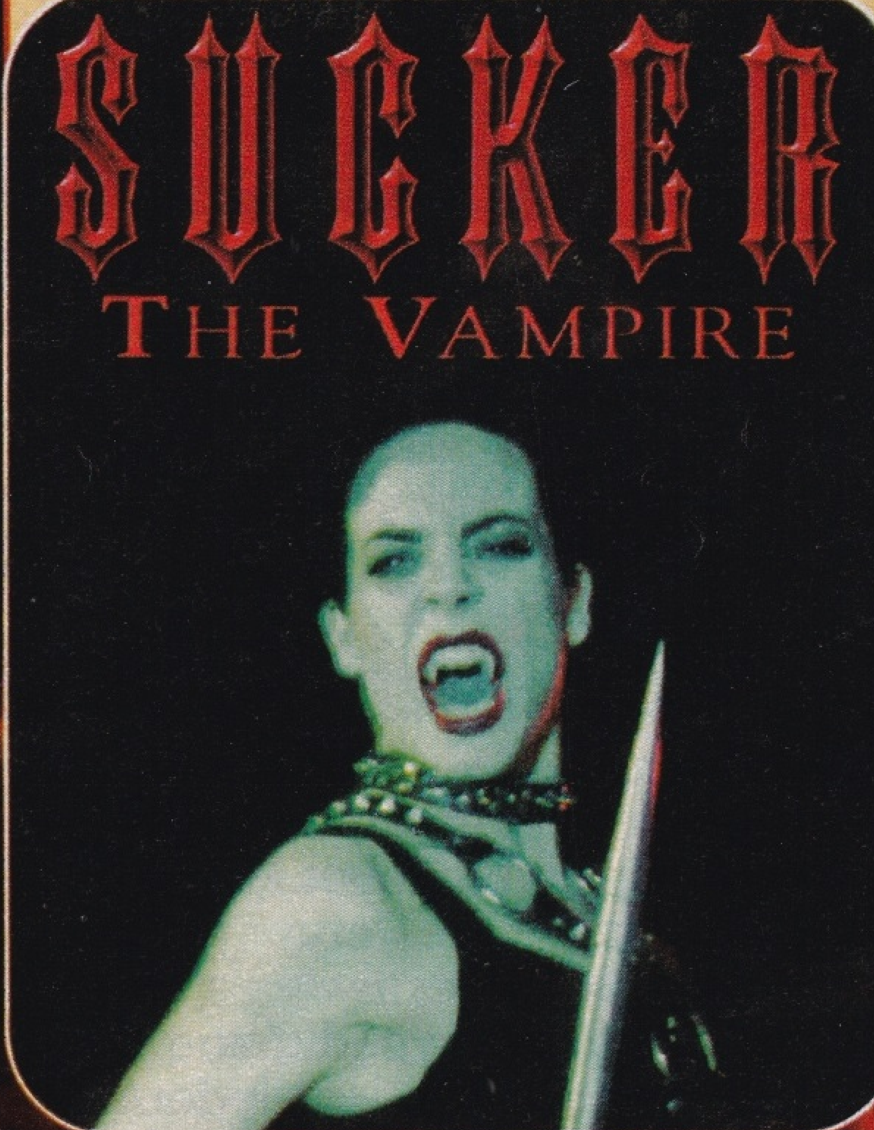
Night Fall
Agent FBI prowadzi śledztwo w sprawie serii brutalnych morderstw; okazuje się, że mordercą jest wampir. Oczywiście na ekranie jest pełno krwi...



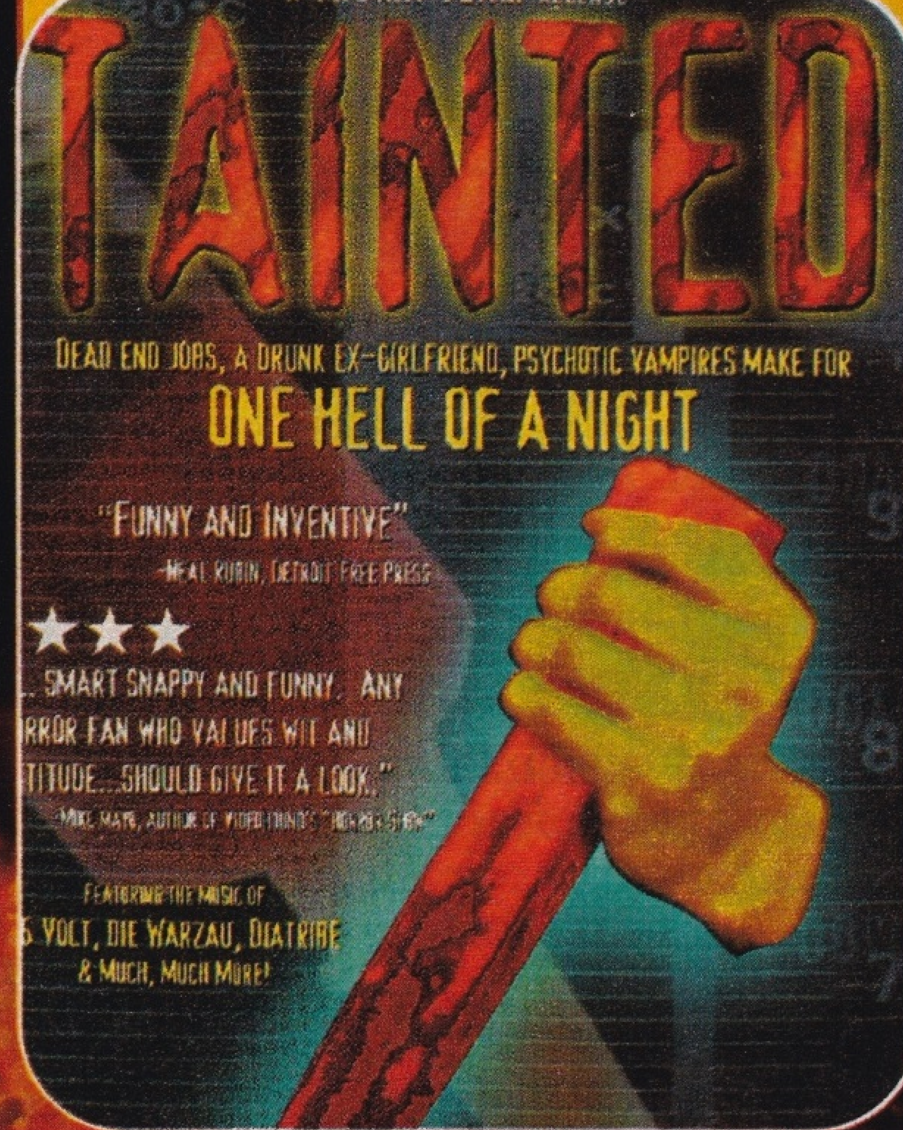
Rockabilly Vampire
Młoda dziewczyna poznaje i zakochuje się w muzyku rockowym; nie wie jednak, że jest on wampirem, który chce z niej uczynić swoją nieumarłą partnerkę...



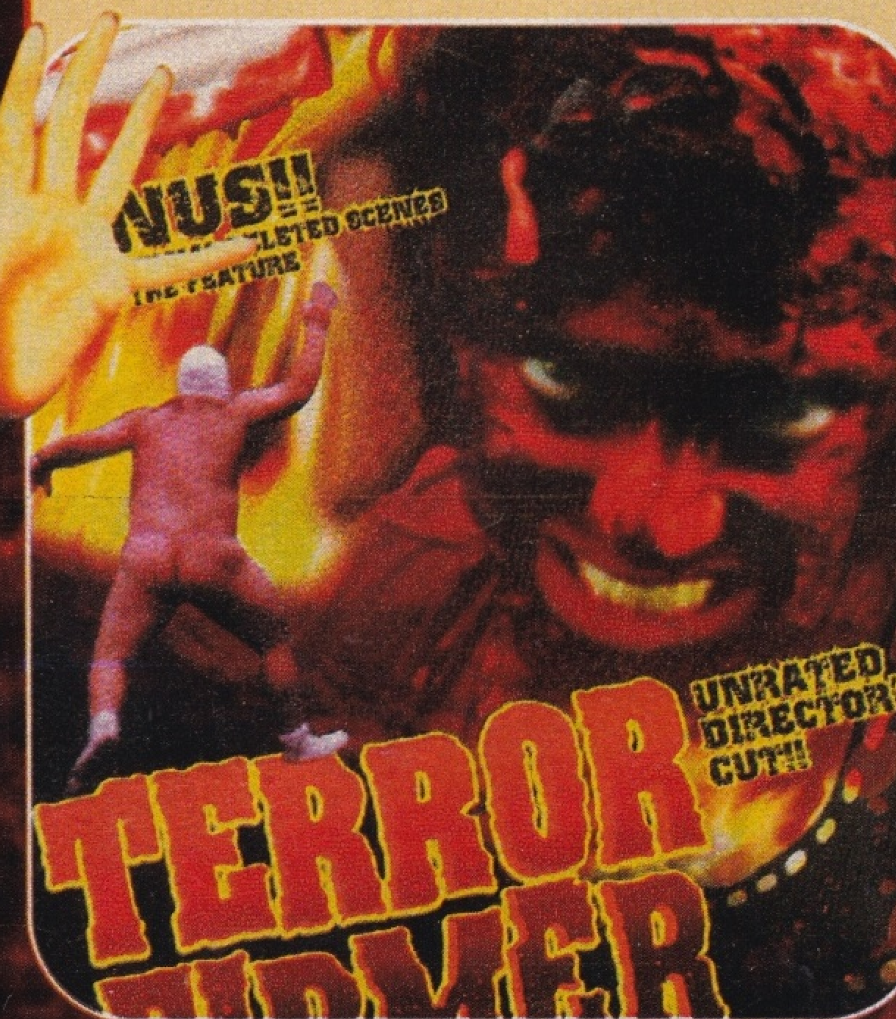
Sucker The Vampire
Znany gwiazdor rocka jest wampirem uwodzącym i mordującym młode fanki, a jego pomocnik ukrywa ciała w miejskiej kostnicy...



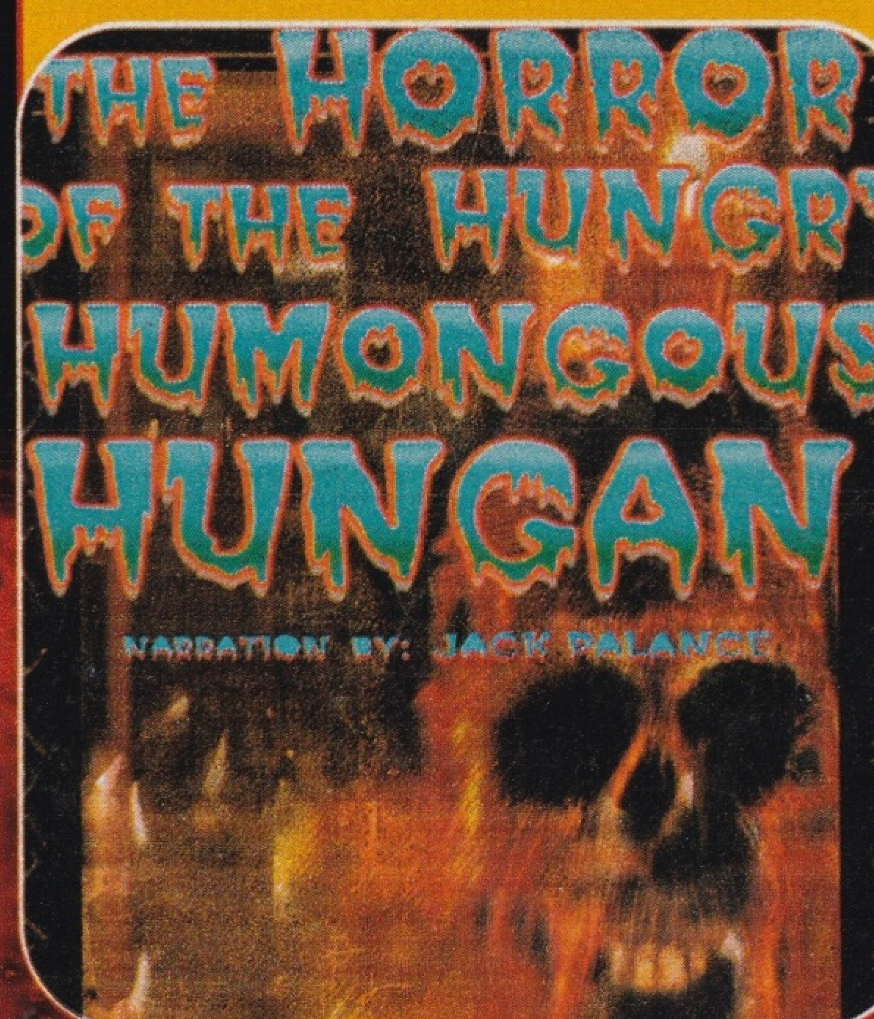
Tainted
Trzech nastolatków trafia (oczywiście) przez przypadek na wampira grasującego w miejskim szpitalu; mnóstwo krwi, narzędzi medycznych i zabijania...



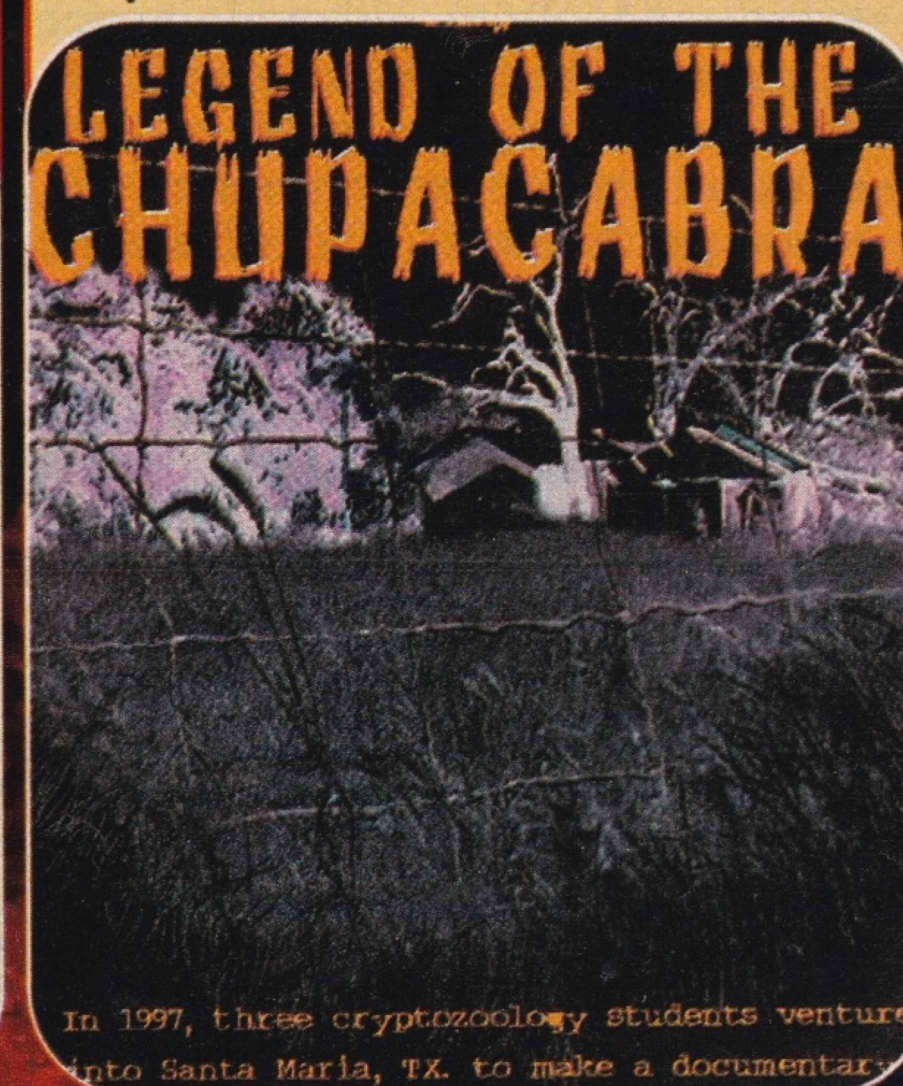
Terror Firmer
Opowieść o zwariowanej wytwórni filmowej. Jest to credo artystyczne samej Tromy. Pełno w nim obcinanych kończyn, sikającej krwi, czarnego humoru i... bohaterów Tromy.



The Horror of the Hungry Humongous Hungan
Sztucznie stworzony (w wyniku eksperymentów genetycznych) krwiożerczy potwór (straszliwie złe efekty specjalne) traktuje turystów jako nieograniczoną darmową konsumpcję...



Legend of the Chupacabra
Film udający dokument telewizyjny o poszukiwaniu legendarnego krwawego stwora; film został zadedykowany wszystkim, którzy zginęli podczas jego kręcenia...



Tekst: Paweł Ziemkiewicz

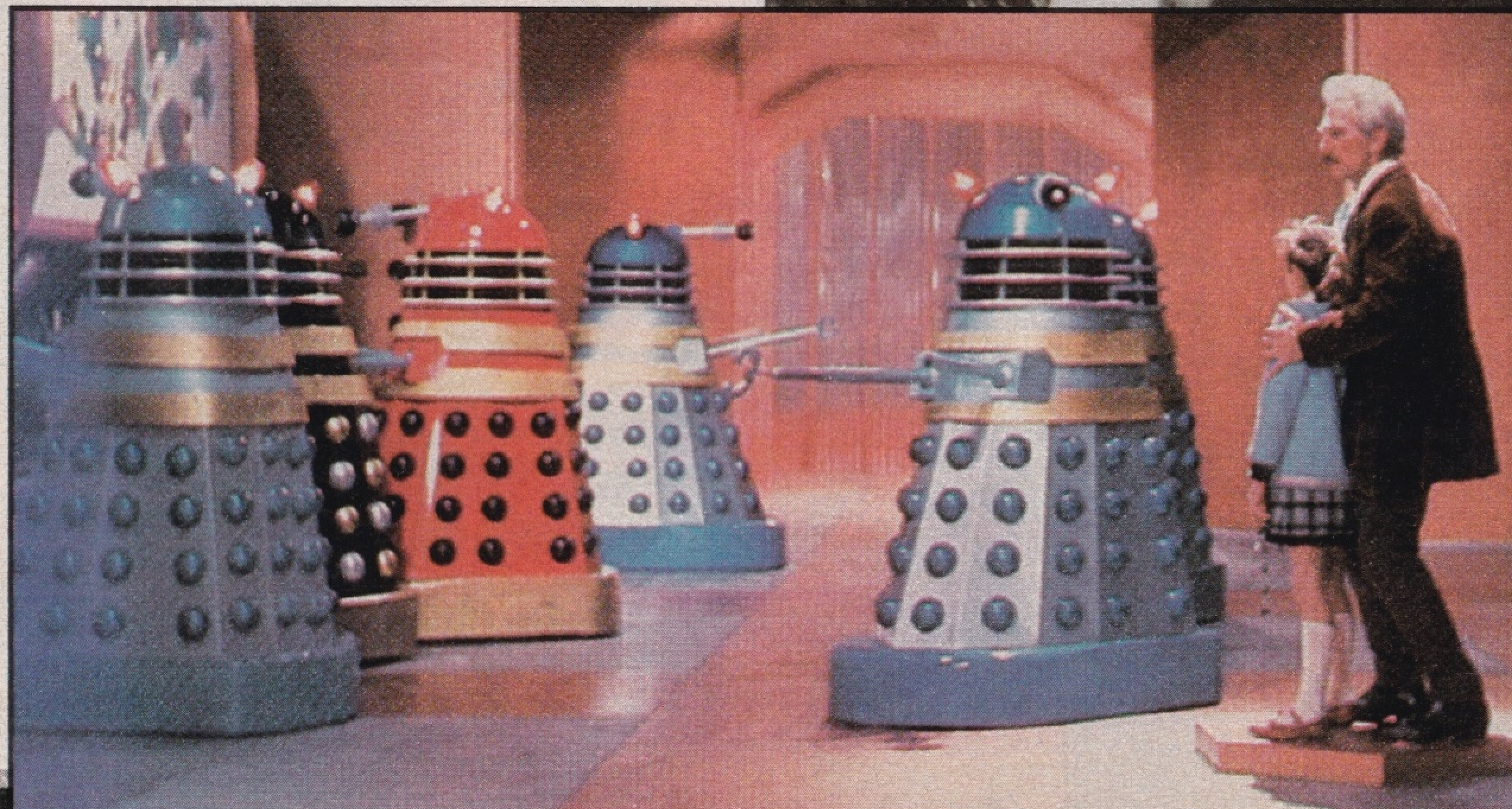
WSZYSTKIE STWORY I POTWORY...

Od wielu lat twórcy filmowi (a zwłaszcza producenci, bo to oni ryzykują pieniądze) poszukują recepty na stworzenie idealnego filmu – żeby był dobry (i najlepiej tani), podobał się krytyce i przyciągał do kina publiczność. Najczęściej stosowaną metodą są kontynuacje filmów, które już się wcześniej spodobały, albo przerabianie na nowo starych przebojów. Niestety, raz po raz potwierdza się zasada, że nie istnieje recepta na sukces...

Mimo wielu wysiłków, bardzo łatwo jest zrobić zły film, ale jest kilka sposobów pozwalających osiągnąć sukces na tym polu. Najprościej sięgnąć po jeden z paru ogranych schematów fabularnych, nieco go zmienić (albo udziwnić) i gotowe. Można też, dysponując nawet dobrym scenariuszem, nieco zaoszczędzić na budżecie produkcji i zaangażować specjalistów od tanich efektów specjalnych – z reguły efekt murowany. Dobrze też sprawdzają się kiepscy aktorzy, którzy pomogą bez specjalnego wysiłku odnieść sukces. A jeżeli w jednym filmie uda się połączyć kilka tych elementów, efekt może przejść nawet najśmielsze oczekiwania. Wtedy z reguły powstają filmy tak złe, że na stałe przechodzą do historii kina – wystarczy wspomnieć „Plan 9 z kosmosu" lub „Robot Monster".

Najgorsze, niestety, jest to, że owa recepta sprawdza się w olbrzymiej ilości wypadków, skazując czasem nieświadomych niczego widzów na prawdziwe tortury. Choć czasem zdarzają się pewne odstępstwa – można zaangażować dobrych aktorów (a nawet popularne gwiazdy, jak choćby w ubiegłorocznej produkcji „Czerwona Planeta", w którym to filmie zagrali Carrie Ann Moss i Val Kilmer), wynająć znanych i sprawdzonych specjalistów od efektów specjalnych, zainwestować sporą sumę w produkcję filmu, a i tak odnieść niespodziewany „sukces".

W kinie fantastycznym jest kilka podstawowych schematów fabularnych, które przerabia się wciąż na nowo wręcz z uporem maniaka. Mogą to być podróże w czasie, spotkania z obcą cywilizacją, szalony naukowiec i efekty jego pracy, wampiry, wilkołaki albo inne zombie. Jednym z takich podstawowych schematów eksploatowych czasem wręcz do znudzenia, są różnorodne potwory. I to nie tylko kosmiczne przerażające istoty przybywające na Ziemię jak do darmowej stołówki czy przedwieczne monstra nagle obudzone lub sprowadzone przez niewydarzonych magów. Najprostszym zabiegiem jest ich powiększenie do gigantycznych rozmiarów. W latach sześćdziesiątych najczęstszą przyczyną występowania takich stworów było poddanie niewinnych zwierzątek promieniowaniu powstałemu w wyniku wybuchu bomby atomowej, później zdecydowanie wygrały nieudane i nieodpowiedzialne eksperymenty genetyczne. Prawdziwym miłośnikom złych filmów takie produkcje dostarczają naprawdę wiele uciechy.







Trudno byłoby zliczyć wszystkie filmy, jakie powstały na ten temat, ale zdecydowanie warto przyjrzeć się bliżej kilku z nich. W latach 50. i 60., kiedy świat zachodni miał obsesję Zimnej Wojny, a nad wszystkim unosił się duch zagłady atomowej, energia atomowa i promieniowanie radioaktywne były wcieleniem zła wszelakiego i, jako takie, nader często służyły jako czynnik sprawczy powstania gigantycznych krabów („Crab Monsters"), pająków („Tarantula"), pijawek („Attack of the Giant Leech"), modliszek („Deadly Mantis") czy mrówek („Them!"). Ale ponieważ ludzka wyobraźnia nie zna granic, wkrótce twórcy filmowi sięgnęli po kolejne zwierzęta, które nigdy nikomu nie kojarzyły się z morderczymi stworzeniami.

Czy potraficie sobie wyobrazić gigantyczne króliki kicające po drodze i zwalające słupy jednym ruchem łapy, albo poruszające noskami umazanymi ludzką krwią? Jeśli nie, koniecznie sięgnijcie po „Night of the Lepus". A co powiecie na mordercze ślimaki, rzucające się do gardła i przegryzające tętnice („Slugs"). Czy widzieliście kiedyś krwiożercze dżdżownice wgryzające się w ludzką twarz („Squirm"), albo stada żab zabijających wszystko, co żyje („Frogs")?

Oczywiście sam pomysł to nie wszystko. Trzeba jeszcze pokazać gigantyczne stwory w możliwie najbardziej przekonujący sposób.



W obecnej chwili, w dobie potężnych komputerów, wystarczy zespół dobrych programistów i już po pewnym czasie na ekranie zaczną biegać żywe dinozaury (cały cykl „Park Jurajski" czy „Carnosaur"), wić się gigantyczne macki („Śmiertelny rejs") czy latać całe stada morderczych nietoperzy („Nietoperze").

Jednak czterdzieści czy pięćdziesiąt lat temu przed filmowcami piętrzyły się ogromne trudności. Jak stworzyć na ekranie przekonujący obraz gigantycznych zwierząt?

Najprostszą metodę zastosowali Japończycy, kręcąc filmy o Godzilli i innych stworach. Po prostu ubrali kaskadera w gumowy kombinezon i kazali deptać miniaturowe miasto z tektury. Podobnie postąpili twórcy „Potwora z Czarnej Laguny", zakładając kombinezon na człowieka. W „Powrocie potwora z Czarnej Laguny" bez specjalnego wysiłku można zobaczyć na plecach potwora długi zamek błyskawiczny.

W innych filmach używano klasycznej animacji, prostych zdjęć trikowych lub modeli z papieru czy innych materiałów. O gigantycznym pająku w „Tarantuli" później pisano, że wyglądał jak włochaty Volkswagen Garbus na szczudłach i to tyłem do przodu.

Mimo że można by sądzić, iż przez ekrany kin przedefilowały już wszystkie możliwe zwierzęta (niektóre nawet wielokrotnie), filmowcy nadal eksperymentują ze starym schematem, o czym świadczy chociażby zapowiadany w Polsce na połowę listopada film „Atak pająków".

Cóż, na zakończenie warto jeszcze wspomnieć o nieco innym rodzaju istot wykorzystywanych w horrorach. Chodzi oczywiście o krwiożercze rośliny. Pojawiały się na ekranie zdecydowanie rzadziej niż zwierzęta, ale zawsze ich pojawieniu towarzyszą niezapomniane przeżycia. Bo naprawdę trudno zapomnieć mięsożerną roślinkę śpiewającą rockowe piosenki w „Sklepiku z horrorami" czy chodzące drzewo w „From Hell It Came".

Najsłynniejszy film o drapieżnych roślinach to „Atak morderczych pomidorów" (i trzy następne filmy z cyklu: „Powrót morderczych pomidorów", „Mordercze pomidory kontraatakują" i „Mordercze pomidory pożerają Francję"). Aż cztery części świadczą o uwielbieniu, jakim darzą je miłośnicy pomidorów (i w tym wypadku nie chodzi o zastosowania kulinarne).

Cóż, pozostaje nam tylko z nadzieją czekać na kolejne niesamowite pomysły niezmordowanych twórców filmowych, którzy z pewnością będą nas zaskakiwać kolejnymi filmami o potężnych, niezniszczalnych (z pozoru i tylko na początku filmu) zwierzętach niosących grozę, śmierć i zniszczenie. Czego sobie i wszystkim miłośnikom złych filmów życzę.

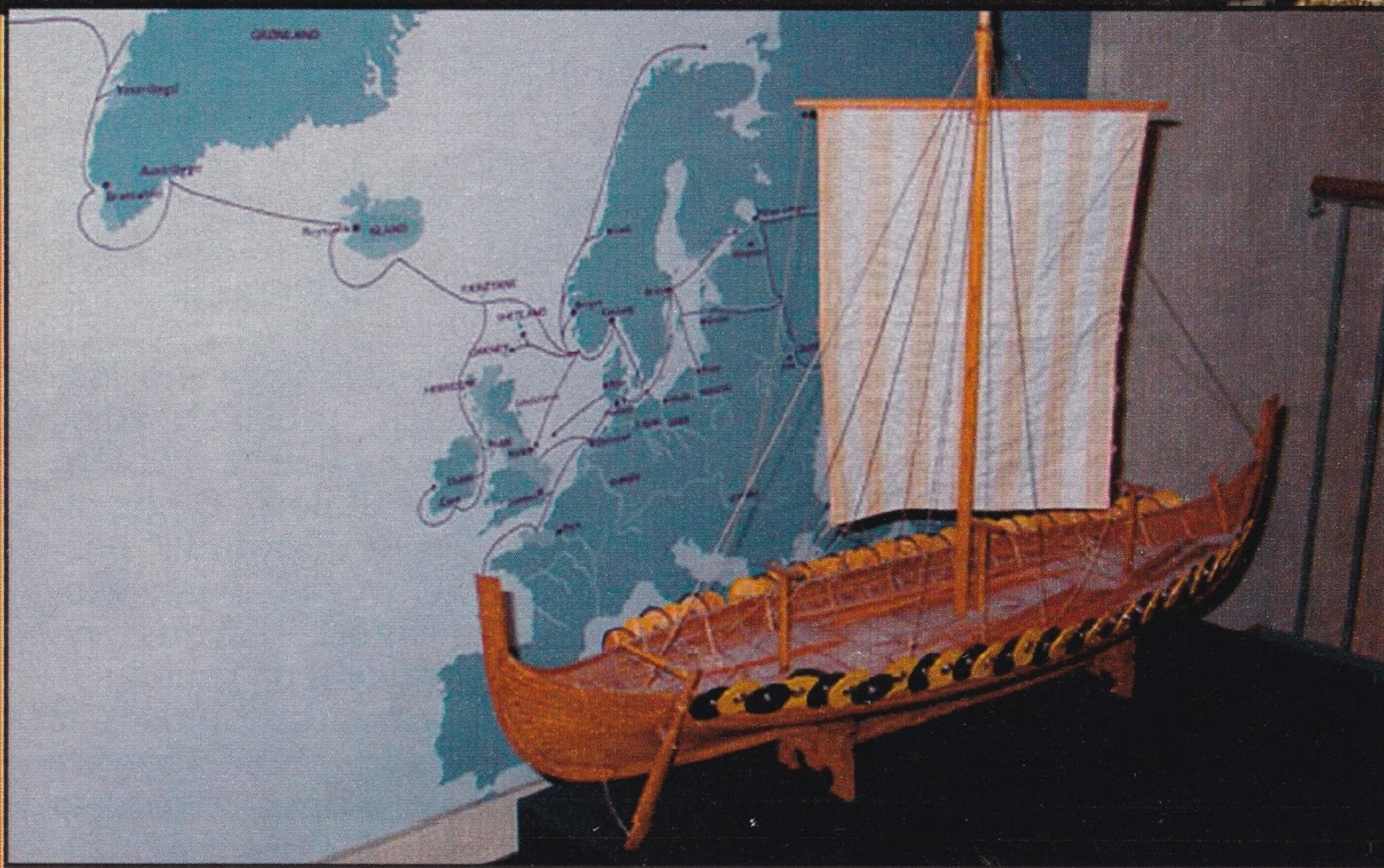


Zdjęcia: Archiwum wydawnictwa Bauer

Tekst: Andrzej Zaremba

Wikingowie

Wikingowie – dzielny północny lud – stali się bohaterami setek filmów i książek. A kim byli naprawdę, dowiecie się z poniższego artykułu



Idealny wikiński wojownik był:

1. Małomówny w gniewie
2. Wielkoduszny
3. Hojny
4. Szczery i otwarty
5. Honorowy w stosunku do wroga, a nie podstępny
6. Zdyscyplinowany
7. Wrażliwy na potrzeby innych
8. Mężny

Ten wojowniczy naród nieodparcie kojarzy się z morskimi bitwami, statkami o smoczych głowach oraz z prymitywnymi rozbójnikami rabującymi, palącymi i zabijającymi spokojnych mieszkańców wielu krain. Obraz ten jest zarówno do pewnego stopnia prawdziwy, jak i wielce krzywdzący. W rzeczywistości bowiem Wikingowie nie byli zwykłymi łupieżcami. Rozwinęli fantastycznie bogatą kulturę materialną i duchową. Ich wierzenia i legendy stały się podstawą dla wielu twórców żyjących w późniejszych wiekach. Normańscy mistrzowie szkutnictwa (budowa okrętów) i płatnerstwa (przygotowywanie broni oraz pancerzy) nie mieli sobie równych na całym świecie. Przepiękne zbiory wikińskich eposów oraz poezji do dzisiaj urzekają niezwykłą atmosferą, fascynującą fabułą oraz bogactwem formy. Rozwiązania prawne stosowane przez Wikingów do dzisiaj są uważane za szczytowe osiągnięcia wczesnego średniowiecza, a Islandczycy są prekursorami tworzenia systemu parlamantarnego, przypominającego w pewnym stopniu współczesne reguły demokratyczne.

Wikingowie nade wszystko cenili sobie honor, co przyjmowało niekiedy karykaturalne kształty. Oto krótki pzykład: Podczas pokazu koni Eyjolf uderzył niechcący Bjarniego. Ponieważ nie chciał, aby z tego wynikła kłótnia, przeprosił i obiecał, że na jesiennym spędzie owiec przekaże Bjarniemu 60 owiec na znak dobrej woli, a Bjarni zgodził się na tę propozycję. Na jesieni Eyjolf wyprowadził z owczarni owce, a jego ojciec – Thormod – zapytał, co zamierza z nimi robić. Eyjolf wyjaśnił, że daje je Bjarniemu i objaśnił całą sprawę. Wtedy Thormod powiedział: „Mocne to musiało być uderzenie, gdyż drogo jest opłacone". I po tych słowach Bjarni natychmiast go zabił, nie mogąc znieść sugestii, że jest opłacany. Co ciekawe sąd, który odbył się w tej sprawie (ludzie uczestniczący w nim pełnili jakby rolę współczesnych ławników, decydując zarówno o winie, jak i wymiarze kary) uznał, że Bjarni jest niewinny, gdyż Thormod swą złośliwą uwagą postawił się poza prawem!

Wikingowie, nazywani inaczej Normanami, zamieszkiwali tereny dzisiejszej Danii, Szwecji oraz Norwegii. Jednak ekspansja terytorialna przedstawicieli tego narodu budzi prawdziwe zdumienie. Norwegowie skolonizowali Islandię (niektórzy historycy obliczają, że na Islandię przybyła niemal jedna czwarta całej ludności Norwegii, czyli około 60 tysięcy ludzi!), Islandczycy dotarli w roku 984 do Grenlandii (wtedy zresztą zachwycającej piękną, bujną roślinnością, a nie tak jak dzisiaj pokrytą głównie lodem i śniegiem), Grenlandczycy jako pierwsi Europejczycy dotarli do Ameryki (przeszło 300 lat przed Kolumbem!), ale nie zagościli tam zbyt długo. To jednak nie wszystko. Ekspansja terytorialna Wikingów nie szła tylko w kierunku północnym. Normańscy wojownicy zdobyli w 911 roku północną Francję (stąd pochodzi nazwa: Normandia), pustoszyli





Układnie ma mówić i z darami przychodzić
Kto białogłowy miłość chce zdobyć
Chwalić ciałko pięknej pani:
Otrzymuje dużo w zamian, kto pieści

Francję centralną (już w połowie IX wieku kilkakrotnie oblegali Paryż), założyli swe królestwo na Sycylii, skolonizowali Irlandię i Szkocję, toczyli walki z angielskimi królami i pokonywali ich w krwawych bitwach, pobierając następnie ogromne haracze. Aż wreszcie duński król Kanut został w 1014 roku władcą Anglii. To Szwedzi rozpoczęli w IX wieku podbój Rusi (opanowali miasta aż po Kijów), niosąc temu ciemnemu, wschodniemu narodowi swoją kulturę i zakładając tam panującą dynastię Rurykowiczów. Wikińscy kupcy i wojownicy docierali również do odleglejszych krain.

Sosna na skale schnie i umiera,
Igliwie nie chroni ni kora;
Tak jest z człowiekiem,
Którego nikt nie kocha,
Po co ma żyć tak długo?

Służyli w armiach cesarzy bizantyjskich (Bizancjum, czyli dzisiejszy turecki Istambuł, nazywali Miklagrodem), podróżowali nawet do rządzonego przez Arabów Kalifatu Bagdadzkiego (znajdującego się na terytorium dzisiejszego Iraku), ich ślady znaleźć można w Jerozolimie.

Własny dom jest najlepszy, choć mała chałupka,
Panem jest każdy u siebie
Serce krwawi się temu, co prosić musi
O jadło przy każdym posiłku

Oczywiście niemożliwe byłoby dotarcie do tych wszystkich miejsc, gdyby nie wspaniałe wikińskie statki. To dzięki nim Wikingowie podróżowali po morzach i oceanach oraz docierali w głąb lodu, korzystając z rzek. Statki – drakkary – budowane przez Wikingów, to prawdziwy majstersztyk sztuki szkutniczej. Okręty te mogły znacznie różnić się parametrami, w zależności od tego, czy przeznaczono je do wędrówek po Atlantyku, czy też przepraw rzecznych lub eksplorowania przybrzeżnych płycizn Bałtyku. Znalezione wraki okrętów pozwalają przypuszczać, iż sporej wielkości jednostka wojenna miała około 23 metrów długości i 7 metrów szerokości. Całkowity ciężar tego statku (wraz z załogą i wyposażeniem) sięgał około 18 ton, natomiast zanurzał się on na zaledwie metr pod powierzchnię wody, co pozwalało zręcznie lawirować wśród mielizn i płycizn. Całkiem spora była również szybkość okrętu, który mógł rozwijać prędkość powyżej 10 węzłów (czyli około 20 kilometrów na godzinę). Załogę takiego okrętu stanowiło około 70 wojowników-żeglarzy. Największy, opiewany w poezji, wikiński statek został zbudowany około 1200 roku. Był to Długi Wąż, jednostka licząca prawie 40 metrów długości i wyposażona w 34 ławki dla wioślarzy.

Normanowie najbardziej lubili walczyć w bitwach morskich, ale przebieg tych bitew zwykle był dość dziwny. Oto żeglarze wiązali łodzie burtami, aby stworzyć jedną lub więcej pływających linii, które następnie zderzały się i ścierały z liniami wroga. Oczywiście wcześniej wojownicy zasypywali się nawzajem gradem strzał oraz oszczepów. Zrozumiałe, że przy takim rodzaju walki niemożliwe były wszelkie skomplikowane manewry taktyczne, a powiązane ze sobą statki traciły możliwość manewru. W starciu wygrywał ten, komu udało się wtargnąć na okręt wroga i oczyścić go z załogi. W pogoń za uciekającymi udawały się dopiero jednostki, które zostały odcięte od linii. Aby w pełni docenić wagę i trudność długich ekspedycji Wikingów, trzeba zdać sobie sprawę, że nie znali oni urządzeń astronawigacyjnych. O położeniu swych jednostek dowiadywali się jedynie badając na oko położenie Słońca oraz Gwiazdy Polarnej, a także obserwując zachowanie zwierząt – głównie wielorybów oraz ptaków.

Gdzie zło znajdziesz, mień to złym
I nie zostaw wrogów w pokoju
Niech cię zło nigdy nie pociąga,
Miej upodobanie w dobrym

O wierzeniach Wikingów, ich fascynującej i pięknej mitologii przeczytacie na następnych stronach. Niestety, religia ta upadła pod wpływem chrześcijaństwa. Pierwszym wielkim królem Wikingów, który przyjął chrześcijaństwo był władający pod koniec X wieku Danią Harald Sinozęby. Niedługo po nim to samo uczynił król norweski Olaf Tryggvason, wprowadzając chrześcijaństwo do Norwegii i Islandii.



Jeśli chcesz piękną panią zwabić na pieszczoty,
By ci to radość przyniosło,
Daj piękne obietnice, ale ich dotrzymaj,

Tekst: Maciej Nowak-Kreyer
Rysunki: Marcin Kułakowski

Wierzenia wikingów

Wedle popularnych wyobrażeń, wczesnośredniowieczni Skandynawowie byli dzielnymi, mężnymi, ale dosyć prymitywnymi rozbójnikami. Wiele osób przeżywa wstrząs, gdy dowiaduje się, że Wikingowie stworzyli bogatą kulturę z rozwiniętym systemem wierzeń, która wywarła niemały wpływ na naszą cywilizację. W tym i na literaturę rozrywkową. Sądzę, że dla miłośnika fantasy, religijny aspekt cywilizacji Normanów będzie szczególnie interesujący, bowiem fantastyka baśniowa, od samego niemal początku, pełnymi garściami czerpała z mitów Północy.

To, co wiemy o wikińskiej mitologii, zawdzięczamy islandzkiemu erudycie, Snorriemu Sturlusonowi, żyjącemu na przełomie XII i XIII stulecia. Zachował on dla potomności dawne opowieści o pogańskich bogach i bohaterach, zebrane w księgi nazwane Eddami. Najwartościowsza z nich to Edda Starsza (Poetycka), zbiór dawnych opowieści i mitów, przedstawiający je w wersji niemal nie skażonej chrześcijańskim widzeniem świata – w przeciwieństwie do historii zawartych w drugiej Eddzie, Młodszej (Prozaicznej). Wiele cennych informacji na temat wierzeń dawnych Germanów odnaleźć można też w skandynawskich sagach oraz kronikach królów.

Każdą porządną gawędę należy zaczynać od samego początku, a trudno wyobrazić sobie lepszy początek, niż...



Stworzenie świata

Tak, jak w większości dawnych europejskich religii, skandynawscy bogowie byli młodsi od świata, który zamieszkiwali. Wikińskie mity nie mówią nic pewnego o tym, czyim dziełem jest przestrzeń jako taka, wiadomo jednak, iż to właśnie ona zrodziła wszelkie byty, w tym i boskie. A pierwszym z owych bytów był olbrzym Ymir, który wyłonił się z odmętów pradawnego oceanu. Ogromnego, lecz słabego Ymira wykarmiła mlekiem pierwsza krowa świata, Audumla, powstała z góry lodowej.

Gdy Ymir dzięki pokarmowi zyskał siłę, z jego ciała wyszły pierwsze olbrzymy, inaczej Thursy. Tymczasem Audumla pracowicie wylizała z lodu jeszcze jednego giganta imieniem Buri. Pozostałe olbrzymy nie chciały przyjąć go do swego grona, mocą czarów stworzył więc swego syna, którego nazwał Bur, po czym oddalił się. Bur także został odtrącony, jednak poszedł po rozum do głowy i porwał olbrzymkę Bestlę, z którą następnie spłodził pierwszych bogów z rodu Asów: Odyna, Wilego i We. Ojciec przekazał swej latorośli niechęć do gigantów. Gdy chłopcy podrośli, stanęli do walki z samym protoplastą olbrzymów: Ymirem. Zabili go, a z jego ciała stworzyli świat. Skłonni do naturalizmu wikińscy skaldowie, barwnie potem opisywali jak to z trupa uczyniono ląd stały, z kości – góry, czaszka posłużyła za sklepienie niebieskie, strzępy mózgu stały się chmurami. Krew wypełniła baseny mórz, a z rzęs zbudowano barierę otaczającą Midgard (czyli Śródziemie!), kraj w którym żyjemy my, śmiertelnicy.

Ludzie z kolei swe istnienie zawdzięczają Odynowi oraz dwóm innym bogom, Hönirowi i Lokiemu. Z jesionu i wiązu stworzyli pierwszego mężczyznę i kobietę. Później, inny niebianin, Heimdall, zwany też Rigiem, spłodził z ludzkimi kobietami przodków wszystkich niewolników, kmieci i władców.

Budowa wszechświata

Nazwa Midgard nie wzięła się z przypadku, albowiem wedle wyobrażeń Wikingów, wszechświat, czyli Alda, zbudowany był na kształt wielkiego jesionu, na którym nasza rzeczywistość stanowiła wewnętrzną część środkowego piętra gałęzi. Drzewo to nosiło nazwę Yggdrasil i jego pień stanowił oś całego kosmosu.

Konary Yggdrasila układały się w dziewięć krain. Na samym szczycie wnosiły się Asgard i Wanaheim, siedziby bogów. Nieco niżej znajdował się Alfheim, królestwo świetlistych duchów, Alfów. Pośrodku pnia leżał Midgard, kraj ludzi, oraz otaczające go ziemie olbrzymów: Jötunnheim, Hrimthursheim i Muspelheim. Midgard połączony był z Asgardem wąskim tęczowym mostem, zwanym Bifrost. Przejścia strzegł wspominany już bóg Heimdall z rodu Asów.

Poniżej Midgardu rozciągał się Svartalfheim, siedziba ciemnych Alfów, zwanych też krasnoludami. Jeszcze niżej, w najgłębszej otchłani, leżało ponure królestwo śmierci – Niflheim, do którego wędrowali ci zmarli, którzy nie polegli w boju.

Bogowie

Wikingowie wierzyli w istnienie dwóch sprzymierzonych boskich plemion: Asów i starszych od nich Wanów, zamieszkujących krainy Asgard i Wanaheim. Na początku dziejów Asowie zbudowawszy Asgard, postanowili pobić i uzależnić od siebie starszych bogów. Walczyli z nimi długo, a szala zwycięstwa wciąż przechylała się raz na jedną, raz na drugą stronę. Ostatecznie, przewagę uzyskali obrońcy – okazało się jednak, że aby całkowicie zmieść Asów z powierzchni ziemi, musieliby wydać im tak krwawą bitwę, że dla nich również oznaczałaby ona unicestwienie. Boskie plemiona po długich i niełatwych rokowaniach zawarły pokój, dzieląc się władzą nad Aldą. Wanowie wzięli pod opiekę sprawy dotyczące rolnictwa i płodności, zaś porywcze Asowie baczyć poczęli głównie na rzeczy związane z wiedzą, walką i gwałtownością.

Najprawdopodobniej, opowieści o starciach Wanów z Asami to echo prehistorycznych bojów toczonych przez przybyłych do Skandynawii wojowniczych Germanów z miejscowymi ludami wyznającymi pradawny kult ziemi i rozrodczości.

Za najważniejszych spośród licznych bogów Wikingów badacze skandynawskiej kultury uważają dziś Odyna i Thora z rodu Asów oraz Wana Freya. Wedle powszechnego mniemania, pierwszy z nich był bogiem najbardziej czczonym – i to jego, przede wszystkim, kojarzy się z dzikimi Normanami. W rzeczywistości mogło być jednak inaczej – ale o tym za chwilę...

W każdym razie pewne jest, że Odyn był z bogów najstarszy i przynajmniej nominalnie pełnił funkcję ich przywódcy. Warto jednak zauważyć, że jego nobliwy wygląd wynikał głównie z tego, iż jako jedyny nie jadał jabłek z drzewa bogini Idunn, dających niebianom wieczną młodość.

Odyn posiadał cechy raczej nie przystające do wizerunku statecznego „przełożonego" bogów. Był istotą szaloną i nieobliczalną, obsesyjnie wręcz żądną wiedzy i tylko dla niej gotową na poświęcenia. Nigdy prawie nie zdarzyło mu się dotrzymać obietnicy, często oszukiwał, a w swych poczynaniach kierował się kaprysem. Skandynawowie wręcz otwarcie uważali go za boga, którego słowom lepiej nie ufać. Na swym koncie Odyn miał niezliczone grzechy i grzeszki, w tym uwiedzenie olbrzymki Gunnlody i niecne wykorzystanie jej przychylności po to, aby ukraść strzeżony przez nią cudowny miód skaldów. Należy wiedzieć, że czyniąc to Odyn sprzeniewierzył się obyczajowi gościnności, łamiąc jedno z najświętszych praw Wikingów...

Jak wspomniałem wyżej, Odyn był niezmiernie chciwy wiedzy. Kiedyś dla jej zdobycia postanowił wręcz złożyć w ofierze samego sobie. Powiesił się na konarze Yggdrasila i po dziewięciu dniach zmartwychwstał (!). Wtedy przebił sobie bok włócznią, czyniąc się zarazem żywym i umarłym. Wskutek tego poświęcenia poznał tajemnice poezji oraz czarodziejskich run (znakom alfabetu runicznego, poza wartością fonetyczną, przypisywano też magiczne moce). Odynowi nie było jednak dość i ofiarował jeszcze swoje oko olbrzymowi Mimirowi, w zamian za co napił się z tajemnej studni mądrości.

Opowieść o samoofiarowaniu się Odyna nieprzypadkowo kojarzy się z męczeństwem Chrystusa. Wikingowie na długo przed przyjęciem chrztu kontaktowali się z chrześcijanami i niewątpliwie przejęli z naszej wiary szereg motywów, oczywiście przerabiając je na własną modłę.

Gwałtowny Odyn miał na swe usługi piękne demonice, zwane walkiriami: zbrojne kobiety, konno pędzące przez niebiosa, prostu ku polom bitew (chyba, że jakiś bój toczył się na wodzie, wtedy przypływały łodziami). Zabierały z bitwy poległych wojowników. Połowę z nich zanosiły małżonce Odyna, bogini Freyi z rodu Wanów, resztę zaś samemu Jednookiemu. Wojownicy ci, nazywani einherjarami, mieli posłużyć bogom za wojsko w trakcie kończącej świat ostatecznej bitwy Ragnarök. A przed nadejściem owego srogiego czasu ucztowali u Odyna w Walhalli (Sali Poległych) oraz u Freyi w Sessyrymnir (Sali Wielu Miejsc).

W Walhali bohaterowie zajadali się mięsiwem i pili miód obsługiwani przez walkirie. Rankiem budzili się świeży i wypoczęci. Zakładali zbroje, brali oręż i szli w miejsce, gdzie walczyli ze sobą do wieczora. Zadawali sobie rany i zabijali się, ale wieczorem wszystkich ich zabierano z powrotem do Walhalli, leczono i wskrzeszano, aby pełni sił przystępowali do kolejnej uczty, a potem do następnej walki. I tak na przemian, aż po kres czasu. Wymarzony raj dla mężczyzn – bez końca pitka i wybitka, a w dodatku żadnego kaca!

Odyn, choć nominalnie przywódca Asów i Wanów, nie cieszył się wśród nich absolutnym posłuchem, bywał nawet wykpiwany. Może dlatego, że w sercach Wikingów wciąż walczył o prymat z innym niebianinem –





Thorem. Wojowniczy Thor był panem pogody, piorunów, a także – co zaskakujące dla Asa, płonów. Jego imię przetrwało po dziś dzień w angielskich słowach „thursday" („dzień Thora", czwartek), albo „thunder" (grom). Główny atrybut owego Asa stanowiła siła fizyczna, w walce przewyższał wszystkich innych bogów, wszak wcale nie ułomków. W boju używał niezawodnego młota zwanego Mjöllnir, czyli błyskawica. Podróżował na rydwanie zaprzęgniętym w czarodziejskie kozły – które można było zabić i zjeść, a mimo to następnego dnia się odradzały.

Głównym zajęciem Thora była obrona niebian przed olbrzymami, które chciały zmienić ład kosmosu i wnieść do niego pierwotny chaos. Wojowniczy bóg siłą rzeczy reprezentował więc stałość i prawo – nie tak jak szalony Odyn. Na Thorze można było polegać, nigdy nie zawodził i zawsze dotrzymywał przysiąg. Potrafił równie sprawnie rozwalać wraże łby, jak i dopilnować, by wzeszły plony. Nic więc dziwnego, że Normanowie w przeważającej większości będący zarówno wojami, jak i rolnikami, zdecydowanie woleli go od potężnego, lecz nieobliczalnego władcy Asów. Wizerunek Mjöllnira po dziś dzień jest zresztą najbardziej charakterystycznym wikińskim symbolem religijnym. Imię Thora wplatano do nazw wielu miejscowości, a także ludzkich imion (Thorgal!). Kult tego boga był tak szeroko rozpowszechniony, że przeniknął nawet do wierzeń Lapończyków.

Frey, brat (a i ponoć czasem kochanek) rozpustnej Freyi, żony Odyna, pochodził z rodu Wanów – i jak na to plemię przystało, opiekował się urodzajem, płodnością i rozwojem. Panował też nad Alfheimem, który we władanie otrzymał już niedługo po narodzinach. Wiele wskazuje na to, że w odległej przeszłości był to dla Skandynawów bóg naczelny, co zresztą nie dziwi, jeśli zważyć na to, że należy do starszego pokolenia Wanów i reprezentuje starożytny kult urodzaju.

Normanowie składali ofiary Freyowi głównie przy okazji wesel, a wyobrażali go sobie z olbrzymim fallusem – jak na boga płodności przystało. Freya symbolizowały też zwierzęta, powszechnie uchodzące za wzory potencji: knur oraz ogier. Za dzieło, i w związku z tym własność tego Wana, uznawano też wszelkie urodzajne pola. Imię boga przetrwało w angielskim „friday" i niemieckim „Freitag" („dzień Freya", piątek), a także w niemieckiej nazwie pola uprawnego: „Freiland" („ziemia Freya").

Warto też wspomnieć o bogu spoza tej sławetnej trójcy – Lokim – swoistym dziwolągu wśród niebian i istocie, która odegra znaczącą rolę podczas końca świata (o roli tej mowa pod koniec gawędy). Tenże Loki, opiekun ognia, nie należał bowiem ani do rodu Wanów, ani Asów, był zaś olbrzymem, wyjątkowo przyjętym do boskiego grona. Uwielbiał wszelakie psoty, cechowała go wielka złośliwość i równie wielka bezczelność. Bogowie znosili go jakoś, choć momentami ich cierpliwość może wręcz zadziwić. A tymczasem Loki figlował w najlepsze. A to ściął bogini Sif jej piękne włosy, a to pomógł w porwaniu bogini Idunn, pozbawiając niebian odmładzających jabłek, a to schował Thorowi jego młot. Kawały Lokiego bywały okrutne – dla żartu doprowadził kiedyś do zguby dobrego Baldura (wiecie już więc skąd wzięła się nazwa gry BALDUR'S GATE!), syna Odyna. Mimo to, wciąż puszczano mu te kawały płazem, dając możliwość zadośćuczynienia. Wreszcie jednak miarka się przebrała. Kiedy na uczcie u morskiego olbrzyma Aegira (tego od Thorgala Aegirssona) zabił sługę gospodarza i publicznie obraził zgromadzonych tam bogów, spotkała go okrutna kara. Lokiego schwytano i przywiązano do skały jelitami własnego syna. Olbrzymka Skadi, której uśmiercił ojca, nad głową umieściła mu żmiję. Palący jad ściekający z kłów gada zbiera jednak do czarki kochająca żona władcy ognia, Sygin. Czasem musi opróżnić naczynie, wtedy zaś trucizna skapuje na więźnia. Zadaje mu tak nieopisany ból, że miotający się w męce bóg wywołuje trzęsienia ziemi.

Loki przed kaźnią potrafił zmieniać wygląd i płeć. Jako klacz zrodził ośmionogiego Sleipnira, rumaka Odyna. Kiedyś też przebywał osiem lat pod ziemią w postaci kobiecej i zrodził wszystkie ziemskie potwory. Wraz z jedną olbrzymek spłodził też wielkiego i okrutnego wilka Fenrira, węża Midgardsorma i obrzydliwą Hel, władczynię Niflheimu – królestwa śmierci.

Alfy i krasnoludy

Te istoty o swojsko brzmiących nazwach były najważniejszymi bytami spośród mnóstwa różnych niebian, mocarnych duchów i demonów.

Alfy (od starostaroislandzkiego alfr, czyli świetliсty) były potężnymi istotami przybyłymi spoza Aldy, duchami dobrymi, jasnymi i władającymi potężną magią. Zamieszkiwały Alfheim, krainę znajdującą się między niebiosami i ziemią. Wiele wskazuje na to, że stanowiły obok bogów, tak zwaną drugą siłę równą im, przeciwstawną, ale nie wrogą. Uznawały jednak władzę Wana, Freya.

Krasnoludy (po staroislandzku dvergar – karły), zwano też Svartalfami, czyli Ciemnymi Alfami. Stworzyli je bogowie pragnący skopiować piękne i wzniosłe Alfy. Jako budulca użyli kości i krwi Ymira, jednak rezultat okazał się daleki od oczekiwań. Powstały pokraczne, blade kreatury, obawiające się światła słonecznego, które zamieniało je w kamień. Nie były jednak złe. Przed światłem schroniły się pod ziemię, do Svartalfheimu, gdzie niemal do doskonałości rozwinęły kunszt rzemieślniczy, zwłaszcza kowalstwo, złotnictwo i płatnerstwo. W swych ponurych kamiennych siedliskach zasnuwanych dymem z kominów kuźni i hut, sporządziły największe skarby wikińskich bogów: młot Mjöllnir, nigdy nie chybiającą włócznię Odyna – Gungnir, a także przewspaniały naszyjnik bogini Freyi, Brisingamen, za który zresztą zapłaciła im własnym ciałem...

Koniec bogów

Skandynawscy bogowie mieli swój początek, byli też świadomi, iż kiedyś nastanie ich koniec, podczas apokaliptycznej bitwy zwanej Ragnarök.

Wtedy to w Midgardzie wybuchnie wielka wojna, która zmieni go w lodową pustynię. Zginą wszyscy ludzie prócz jednej pary ukrytej pośród konarów Yggdrasila. Słońce i Księżyc zostaną pożarte przez wielkie wilki Sköll i Hati, opadną gwiazdy i nad światem zapanują ciemności. Loki uwolni się z więzienia, nałożone przez bogów pęta spadną też z Fenrira. Bóg ognia i jego wilczy potomek sprzymierzą się z wszystkimi siłami wrogimi niebianom, głównie z olbrzymami i ruszą na Bifrost ku Asgardowi. Loki

będzie poruszał się na upiornym drakkarze Naglfar, zbudowanym z paznokci trupów (dlatego Wikingowie skrzętnie obcinali zmarłym paznokcie i szybko je palili). Heimdall wytrwa jednak na moście na tyle długo, aby żadąć w róg, ostrzegając bogów przed niebezpieczeństwem.

Do starcia dojdzie na polu noszącym nazwę Widgard. Niebian wspomagać będą zebrani z pól bitewnych polegli ludzcy wojowie. Niestety, Fenrir zagryzie i pożre Odyna, wilka pokona dopiero syn szalonego boga, Widar. Loki i Heimdall pozabijają się nawzajem, Thor zabije Midgardsorma, ale umrze od jego jadu. Aż wreszcie Asgard i Midgard pochłoną ognie Muspellheimu, a reszta Aldy utonie w morzu. Ze zgliszczy i wody wyłoni się jednak nowy świat, a drugim – Asgardem, Gimleą, władać będzie zmartwychwstały dobry bóg Baldur.

Drugie życie wikińskich mitów

Po przyjęciu chrztu przez Normanów, pogańscy bogowie zostali zepchnięci do roli diabłów i demonów. Czasem wierzono też, iż chrzest był swoistym Ragnarökiem, a rządy Boga Jedynego i Chrystusa to właśnie epoka Gimlei. Warto też wspomnieć, że do końca średniowiecza w Skandynawii słowa „Odyn" i „szatan" były synonimami.

Chwałę wikińskim mitom przywrócili dopiero twórcy fantasy, począwszy od Tolkiena, który pełnymi garściami brał z wierzeń Północy, czasem je wręcz bez żenady kopiując. Dokładne omówienie wszystkich skandynawskich zapożyczeń w fantastyce baśniowej byłoby zbyt obszerne jak na tę gawędę. Ograniczę się więc do prostej (i siłą rzeczy, niekompletnej) wyliczanki.

Zatem, jak już wspomniano, nazwa „Śródziemie" najprawdopodobniej pochodzi od Midgardu. Krasnoludy i elfy to z lekka tylko „przerobione" Svartalfy i Alfy (te ostatnie po drodze otrzymały jeszcze domieszkę celtycką). Imiona trzynastu krasnoludów odwiedzających Bilba Bagginsa są po prostu przepisane z Eddy – to niektórzy z praojców Svartalfów. Co więcej, jeden z najstarszych wikińskich krasnoludów miał na imię Durin. W mitach Normanów występuje też sławny żeglarz Arundel/Earendil.

W Howardowskim świecie Ery Hyboryjskiej, w czasie której żył słynny bohater Conan, istnieją zwaśnione krainy północy, nazywające się Asgard i Vanaheim, zamieszkiwane przez ludzi wyglądających na „lądową wersję" wikingów – i wzywających imię Ymira, przedstawianego jako bóg wojowników.

Religijne opowieści z quasiskandynawskiego Skellige ze świata Sapkowskiego, to wręcz dosłownie przeniesione mity normańskie, z lekka tylko zmienionymi nazwami własnymi. Mamy więc na przykład Hemdalla zamiast Heimdalla, boginię płodności imieniem Freyja, albo Ragh nar Roog zamiast Ragnarök.

Jednym wielkim zapożyczeniem z mitologii skandynawskiej jest też, rzecz jasna, komiksowa saga o Thorgalu. Opowieści o czarnowłosym Wikingu (teoretycznie ich akcja toczy się w Skandynawii), traktują mitologię germańską, delikatnie mówiąc, swobodnie. Występuje tam chociażby bóg Vigrid, znany li chyba tylko twórcom komiksu. Niksy, istoty wodne, przypominające wyglądem półrybie syreny, uczyniono nietoperzowatymi demonami – i tak dalej, i tak dalej... Choć sam komiks czyta się znakomicie.

A każdego miłośnika skandynawskiej mitologii cieszy, iż po ponad tysiącu lat żyje ona nadal i daje natchnienie zastępom nowoczesnych skaldów, nawet jeśli niezbyt dokładnie wczytują się oni w księgi swych poprzedników... Oby i współczesne mity okazały się równie żywotne!



OPOWIADANIE

Z pamiętnika obłąkanego grabarza

Tekst: Piotr Połubiński
Rysunki: Magdalena Miszczak

Piękne, pochmurne, przyprawiające o depresję przedpołudnie. Wracałem moim karawanem od pani Karbickiej, przemiłej 55-letniej kobiety, a właściwie wdowy. Świeżej wdowy. No, prawie wdowy. Jej mąż Wacław, który leżał w trumnie z tyłu, nie był jeszcze tak do końca martwy. Ona myślała, że tak, ale ja wiedziałem, że nie. Uwierzcie mi, mam w tych sprawach spore doświadczenie. I talent. Nie zamierzałem jednak rozczarowywać pani Karbickiej. Skoro zaczęła już obchodzić żałobę... Naprawdę przemiła niewiasta. Jeszcze zanim znieśliśmy z moim młodym pomocnikiem, Robertem, prawie-zwłoki jej męża, zdążyła nas poczęstować herbatą ziołową i ciasteczkami z kremem. Nie mogłem jej zawieść. Chloroform zmieszany z eliksirem mamusi pozbawił go tchu, ale nie życia.

Wysłałem Roba po wieńce na pogrzeb pana Karbickiego, bo chłopak mógłby mi popsuć całą zabawę, gdyby zauważył jak stary zaczyna się budzić. Odwróciłem się przez ramię z niepokojem. Tak charczał, że mógł nie dożyć dojazdu na cmentarz. Przyspieszyłem. I właśnie wtedy zgraja bachorów wbiegła na ulicę przed szkołą. Zahamowałem jak szalony. Stary Karbicki aż przesunął się w trumnie i dałbym słowo, że widziałem w lusterku, iż na chwilę zgiął się i usiadł, po czym runął do tyłu. Dobry Boże! Żeby tylko nie zrobił sobie krzywdy! Przecież przygotowałem dla niego cały zestaw przedśmiertnych atrakcji!

Te pryszczate gnojki z podstawówki miały cholerne szczęście, że ich nie rozjechałem. Przerażające, jak ludzie nie szanują dziś życia! Nawet swojego! Przecież śmierć przychodzi tak nagle i niespodziewanie. Wyjrzałem przez okno na boisko szkolne. Ten dupek, syn Borskiego (jeśli syn był dupkiem, to ojciec megadupą), i jego niedorozwinięci kolesie znowu czepiali się biednego Adasia Ponta. Zdarli mu czapkę i wywrócili, ale chłopak bronił się dzielnie. Co tam czapka! Trzeba ratować życie! Zerwał się na nogi, odepchnął Borskiego i zaczął uciekać. Zuch! Rzucili się za nim, ale nie mogli go dogonić.

– Stój piegusie! – darł się „Siwulec", a on był coraz dalej i dalej.

„Kozioł", syn Kozickiego, rzucił w niego gałką śniegu, ale spudłował. Roześmiałem się. Mam wielki szacunek dla piegusów. Im więcej piegów, tym większy szacunek. Jako dziecko też byłem jednym z nich, a kiedy chodziłem do piątej klasy (jak Adaś teraz), też biegałem tak szybko, że żaden byczek o mózgu wróbelka nie mógł mnie dogonić. Zawsze zwiewałem na cmentarz i pościg się kończył. Zwłaszcza, jeśli to była księżycowa noc. Rany Julek, jak ja uwielbiałem księżycowe noce na cmentarzu! Ten niepowtarzalny zapach świeżych trupów rozkładających się w wilgotnej ziemi, zmieszany z wonią kwiatów, świerkowych wiązanek i dymem ze zniczy! Dostałem gęsiej skórki na samo wspomnienie. Ruszyłem. Stary Karbicki charczał, usiłując złapać jeden z ostatnich oddechów w swoim marnym życiu, a ja rozmyślałem o cudownym zapachu świeżych grobów i o Akademii Pana Kleksa. Adaś-Niezgódka-Piegus. Taak, piegi to nie byle co!

Martwiło mnie tylko to, że ten biedak Karbicki dogorywa mi w karawanie. Opuściła mnie już nadzieja, że przeżyje więcej niż godzinę, a za czterdzieści minut byłem umówiony z rodziną Wiśniewskich, których przodkowie byli arystokratami. Kiedyś mój cmentarz należał do nich wraz z całym lasem i połową miasteczka.



Teraz mieszkają w jednym z tych koszmarnych bloków z papierowymi ścianami, a ich dawny dwór marnuje się jako biblioteka. Wiedziałem, że będę się musiał uporać z Karbickim zanim przyjadą, bo potem nie będzie już z niego pożytku.

Robert roześmiał się i przez dobre dziesięć minut nie mógł przestać, kiedy mu powiedziałem, że państwo Marian i Maria Wiśniewscy wraz z trzynastoletnim synem Mariuszem przyjadą, by wykupić dla niego miejsce w najlepszej części cmentarza, jako prezent urodzinowy, obok ich jeszcze-nie-grobów. Śmiał się i śmiał, i z tego śmiechu o mało się nie udławił i nie wpadł do grobu, który właśnie kopał. Wtedy ja nie mógłbym przestać się śmiać. Wyciągnąłem rękę i pomogłem mu złapać równowagę, gdy zjeżdżał z błotem do środka, a potem tak długo waliłem go w plecy, aż wykrztusił dropsa i złapał dech. Uratowałem mu życie. Uwierzycie? Ha! Ha! Wracając do Wiśniewskich, uważam, że to bardzo przezornie z ich strony. Nigdy nic nie wiadomo... Ciągle uśmiecham się do tej myśli.

Adam Pont miał wrażenie, że właśnie pobił rekord świata w długodystansowym sprincie. Odwrócił się przez ramię na bandę Marcina Borskiego, który zatrzymał się zasapany i wściekły, że ten laluś piegus Pont-sront zdołał go przegonić. Taki słabeusz! Nie daruje mu tego! On – postrach pięcioklasistów, legenda ścian w szkolnym kiblu, znany jako Mały Pet (zaczął palić już w pierwszej klasie) poprzysiągł mu straszliwą zemstę. Kolesie Bora dogonili go i gapili się na niego zszokowani – okazało się, że ich herszt wcale nie jest najszybszy. Znienawidził piegusa, Ponta-sronta, jeszcze bardziej.

– Kurwa! – wrzasnął do kolegów i dzięki temu magicznemu słowu zaczął odzyskiwać ich szacunek.

– Pierdolić go! – dorzucił – Jeszcze mu tak wpieprzymy, że się zesra!

Teraz darzyli go już niemal równie wielkim szacunkiem jak przed porażką w wyścigu. Bor rzucił w śnieg czapkę Adama, wysmarkał się, zatykając palcem prawą dziurkę nosa, odchrząknął i wypluł flegmę. Patrzyli na niego z podziwem.

– Idziemy! – rozkazał – Zajaramy sobie.

Ruszyli za nim za śmietnik. Tylko jeden z całej paczki zastanawiał się (ale zaledwie przez moment), czy ten mdlący smród pochodzi ze śmietnika, tanich papierosów, które jarali czy od jego skarpet. A może ktoś puścił bąka?

Adam uciekł. Ale musiał wrócić na klasówkę z fizyki. Czekali na niego przed klasą. Gapili się tymi swoimi durnymi, pustymi oczami. Ale nadszedł nauczyciel i nie mogli nic zrobić. Przechodząc obok, Siwulec szturchnął Adama łokciem – nie odważył się na więcej – i poszedł do swojej klasy. Adam usiadł na stałym miejscu w drugiej ławce środkowego rzędu obok Tomka Morwy. Przed nim siedział Marcin Borski i Darek Kroma. Obaj zdrowo nienormalni, ale Kroma mniej szkodliwy dla otoczenia, a bardziej dla siebie. Bor odwrócił się do Adama.

– Będziesz mi podpowiadał – szepnął mu prosto w nos.

Adam wstrzymał oddech, by nie wdychać cuchnących oparów z próchniejących zębów wysokiego jak brzoza, a głupiego jak koza Borskiego.

– Albo – ciągnął półgębkiem Bor – dorwiemy cię po lekcjach.

– Sam sobie podpowiadaj – odszeptał Adam.

Lewicki nadszedł od tyłu i rzucił im kartki, więc Bor musiał się odwrócić.

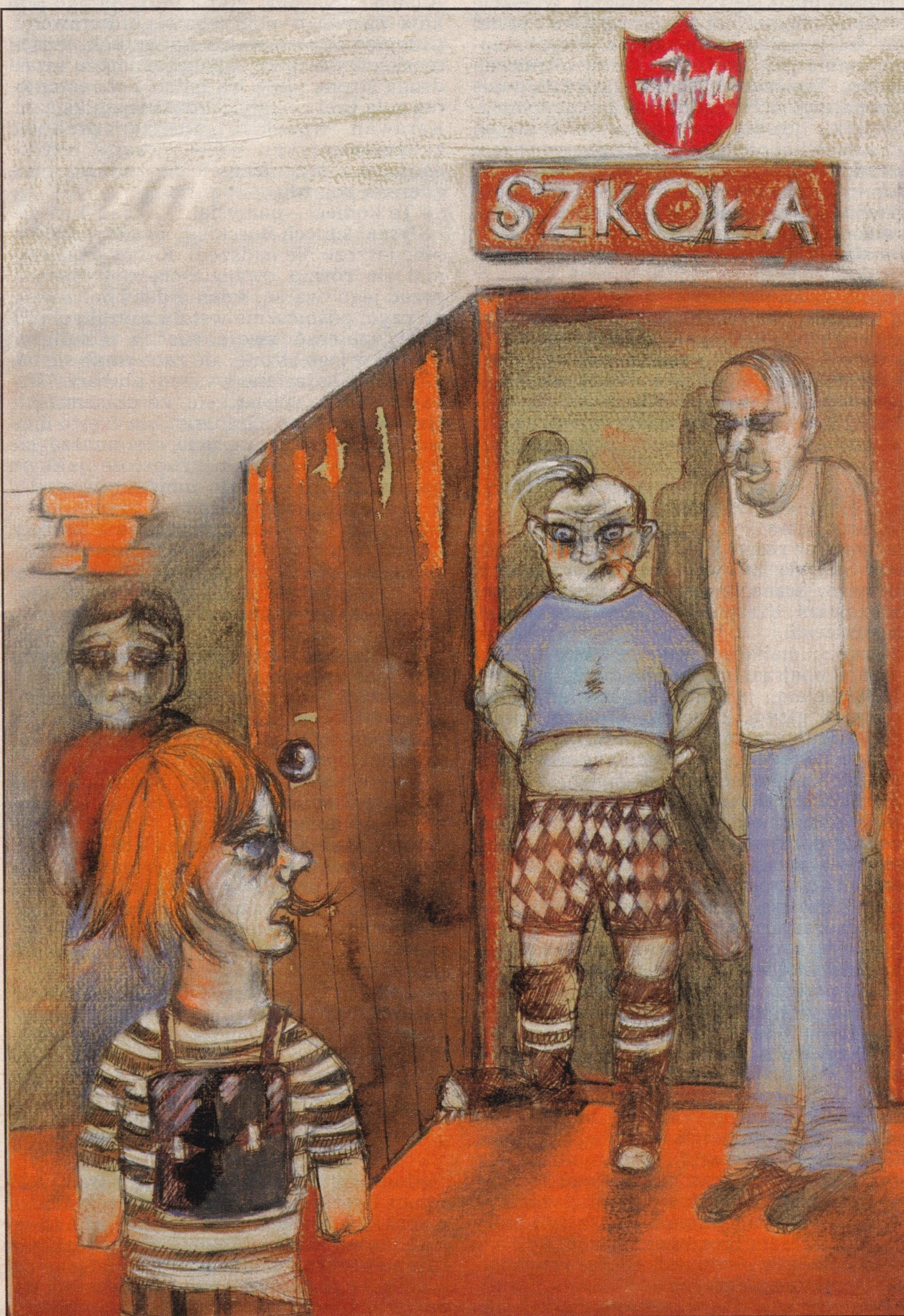
– No, zaczynajcie – powiedział zmęczonym głosem nauczyciel, otwierając tablice.

Na wewnętrznej był już napisany zestaw pytań. Łatwizna dla Adama, czarna magia dla Marcina. Aż zazgrzytał zębami. „Mógłby wreszcie któregoś sobie złamać i zadławić się własną krwią"– pomyślał Adam.

Cztery z pięciu pytań dotyczyły teorii, tak jak lubił Adam. Wymagały inteligencji, której mu nie brakowało. I jedno nudne zadanie do obliczenia. Zamiast wykuwać na pamięć wszystkie wzory tylko po to by zaliczyć egzamin, Adam zapamiętywał jedynie te naprawdę ciekawe, a potem przerabiał je, tworząc własne. W zeszłym tygodniu dostał piątkę z matmy. Nauczycielka nie miała pojęcia, w jaki sposób udało mu się obliczyć zadanie, posługując się równaniem, które na poczekaniu wymyślił, ale nie mogła mu nie postawić tej piątki, bo w domu przeliczała wszystko trzy razy. Równanie naprawdę działało. Na szczęście Lewickiego też nudziły te wszystkie matematyczne ćwiczenia w stylu wykop rów, a potem go zakop. Adam szybko napisał odpowiedzi na wszystkie pytania teoretyczne i właśnie zabierał się do ostatniego zadania, gdy znów poczuł odór z gęby Borskiego.

– Pierwsze! – syknął przez zęby byczek.

Adam spojrzał na niego ze znudzeniem. Przetłuszczone włosy oblepiały spocone czoło Borskiego. Byczek miał pod pachami duże żółte plamy od zaschniętego potu i mniejsze od świeżego. Obgryzał brudne paznokcie i gapił się tępymi oczami, w których Adam wyraźnie dostrzegł strach, ale i próbę zastraszenia. Dwa w jednym. Wykop dół i go zakop. Ale jak?



– Pierwsze! – syknął znowu Borski – Co masz na pierwsze? Mów, bo...
– Bo co? – odparł Adam i pochylił się, żeby obliczyć zadanie.
Nie był typem ofiary, więc nie zamierzał zachowywać się jak ofiara, nawet jeśli będą go tak traktować.
– Bo dorwiemy cię i...
– Nie przeszkadzaj!
– Już jesteś trupem! – pienił się Bor.
Ale kiedy obok stanął Lewicki, Borski natychmiast odwrócił się i wlepił wzrok w pustą kartkę.
– Marcin, nie masz nawet jednej odpowiedzi? – spytał łagodnie nauczyciel – spróbuj zrobić cokolwiek, zawsze to lepsze niż nic.
Borski pocił się coraz bardziej. Wreszcie przestał zmuszać mózg do wysiłku i oddał się przyjemniejszemu zajęciu – wyobrażaniu sobie jak zatłucze Ponta-sronta na śmierć. Tymczasem Adam odłożył długopis i popatrzył przez okno na sypiący śnieg. Od kilku tygodni nie mógł uwolnić się od niesamowitej piosenki z pulsującym basem i cudownymi rhodesami. Kiedy wróci do domu, wreszcie będzie mógł znowu jej posłuchać i zapomnieć o tym całym głupim świecie. Dla takich chwil warto...
– No, koniec. – Lewicki zaczął zbierać kartki.
Kiedy tylko przeszedł na tył klasy, Borski odwrócił się do Adama, spocony, śmierdzący i nerwowo zerkający na nauczyciela.
– Pożałujesz tego! – warknął szeptem.
Adam patrzył mu prosto w oczy tak długo, aż tamten się odwrócił. Wreszcie dzwonek. Borski zerwał się z krzesła i wypadł na korytarz. Po kolesi. Zastawią pułapkę na znienawidzonego kujona.

Kiedy Adam i Tomek wyszli ze szkoły, Borski oraz reszta paczki już na niego czekali. Stali na skraju placu. Adam i Tomek ruszyli w przeciwnym kierunku, ale tamci szli za nimi. Kiedy dotarli do połowy placu, zaatakowali.
– Lepiej uciekaj – poradził szybko Tomek.
Adam obejrzał się przez ramię i dostał zlodowaciałą, twardą jak kamień gałką śniegu w głowę. Zabolało, a potem zapiekło. Poczuł w nosie zapach krwi, ale tylko przez chwilę. Całe szczęście, że wcześniej znalazł czapkę leżącą w śniegu za boiskiem. Bez niej na pewno bolałoby bardziej. Rzucił się do ucieczki. Był w tym naprawdę dobry, ale biegł z teczką w ręku, a oni bez obciążenia. W dodatku kilku kolesi Bora zagrodziło mu drogę – czekali po drugiej stronie placu. Dobrze wiedział, że byli tchórzami. Żaden z nich nigdy nie odważył się zaczepić go sam na sam. Czuli się silni tylko w grupie, w stadzie. Zwierzęta. Otaczali go, ale nie da im się złapać. Biegli za nim, a Tomek szedł w bezpiecznej odległości. Może i fajny z niego kolega, ale Adam zdawał sobie sprawę, że nie może liczyć na to, by narażał dla niego skórę. Odepchnął jednego z chłopaków, którzy zagrodzili mu drogę (nawet ich nie znał, ciekawe skąd oni znali jego?) i już prawie udało mu się przebić, kiedy inny, strasznie pryszczaty, pociągnął mocno jego teczkę. Adam upadł. Pryszczaty kopnął teczkę. Wysypały się z niej książki, zeszyty i piórnik. Bor i reszta biegli w ich stronę.
– Odbiło ci?! – zapytał Adam, schylając się, by pozbierać rzeczy.
W odpowiedzi Pryszczaty zamierzył się, chcąc go kopnąć w głowę, ale Adaś zablokował cios ręką, zakręcił nią w powietrzu i tamten wyłożył się jak długi, klnąc jak szewc. Dwaj inni złapali Adama od tyłu za ręce. Bor krzyknął:
– Przytrzymajcie go dla mnie!
Ale Adamowi jednak udało się wyrwać. Porwał teczkę i pobiegł w stronę skrzyżowania. Ulica była jak lodowisko. Samochody jechały bardzo bardzo ostrożnie, jeden tuż za drugim, i Adaś musiał się zatrzymać. Po chwili go dogonili. Borski uśmiechnął się triumfalnie. Chociaż nie, to nie był nawet uśmiech. On po prostu wyszczerzył kły, niczym drapieżnik szykujący się do rozszarpania tętnicy szyjnej ofiary. Dopadł Adama i popchnął go na ulicę, prosto pod koła czarnego pogrzebowego karawanu. Chłopiec wywrócił się na brzuch. Puścił teczkę, która przejechała po lodzie aż na drugą stronę ulicy. Na lodzie i w roztopionej solą brei zostały porozrzucane książki. Karawan wpadł w poślizg, próbując zahamować, a Adaś zdążył tylko spojrzeć z przerażeniem na zbliżający się zderzak pojazdu.
– To koniec! – pomyślał.
Słyszał śmiech Borskiego i reszty. Ale koniec jeszcze nie nadszedł. Karawan zatrzymał się równo dwadzieścia centymetrów przed jego twarzą. Adam odetchnął z ulgą, po czym pośpiesznie wstał i zaczął gorączkowo zbierać swoje rzeczy. Chuligani ruszyli w jego stronę, ale zatrzymali się nagle, gdy z karawanu wyszedł grabarz. Grabarz, czyli ja. Wybaczcie, że czasem będę o sobie pisał „on, Grabarz", ale często miewam przedziwne uczucie, że unoszę się nad własnym ciałem, zupełnie jakbym oglądał film. Poza tym lubię się wczuwać w położenie moich ofiar oraz innych ludzi, o których piszę. „Jego" wygląd i krążące o „nim" legendy podziałały natychmiast.
– Zjeżdżajcie stąd, gówniarze! – krzyknąłem i już po chwili nie było po nich śladu.
Adaś wkładał książki z powrotem do teczki.
– Czemu oni tak cię nienawidzą? – spytałem, idąc w jego kierunku.
– Głupcy zawsze nienawidzą mądrzejszych od siebie. I –w ogóle innych.
Chłopak miał absolutną rację, więc powiedziałem:
Tak, nienawidzą innych. To święta prawda. Sam wiem coś o tym. Wsiadaj, podwiozę cię do domu. Głupcy są tchórzliwi, ale zawsze wracają.
Adam spojrzał na pustą trumnę, krzyż i wieńce i przeszły go ciarki. Cudowne uczucie. Jak dla kogo, oczywiście.
– Eee... to niedaleko. Pójdę pieszo – powiedział, rozglądając się czy nie ma w pobliżu Tomka. Nie było.
– Jak chcesz – odparłem i wsiadłem do karawanu. Widziałem w lusterku, jak przez chwilę przyglądał mi się, kiedy odjeżdżałem.
Potem wrócił po piórnik oraz resztę rozrzuconych rzeczy i popędził w stronę domu.

„Mogłem się tego spodziewać" – pomyślał Adam Pont, kiedy z daleka zobaczył bandziorków stojących przed klatką schodową jego bloku. Kilku ukrywało się między garażami. Przez chwilę zastanawiał się co zrobić i w końcu zdecydował, że wróci do domu później. I tak miał zamiar po prostu rzucić teczkę i pobiec do Pawła, który mieszkał w starym domu za cmentarzem. W jego piwnicy urządzili sobie ciemnię fotograficzną. Wczoraj wywołali klisze, dziś mieli robić czarno-białe odbitki.
Zawrócił i poszedł w stronę cmentarza. Nie wiedział, że oni też go zauważyli. Zdał sobie z tego sprawę dopiero pięć minut później, kiedy Marcin Borski, Siwulec, Kozioł i reszta bandy wyskoczyli z krzaków tuż przed bramą cmentarza. Przybiegli tu na skróty przez ruiny bunkrów z drugiej wojny. Na cmentarzu były dwie kobiety. Zapalały znicze na pomniku, kilka rzędów za ogrodzeniem. Adam przebiegł przez bramę w nadziei, że obecność dorosłych powstrzyma chuliganów. Kiedy jednak kobiety zobaczyły zgraję ścigających go wyrostków, natychmiast zakończyły modlitwy, pospiesznie się przeżegnały i jeszcze pospieszniej opuściły cmentarz, ani razu



nie oglądając się za siebie. Kilku chłopaków zatrzymało się w bramie. Wydawało im się, że między grobami zobaczyli ducha. Żaden się do tego nie przyznał, ale zgodnie zdecydowali, że zamiast ganiać jakiegoś piegusa po cmentarzu wolą iść na strzelnicę do lasu.

Być może Adamowi udałoby się uciec, ale pośliznął się i wywrócił. Wstał, ale jednak zdołali go dogonić. Borski rzucił się na niego bez uprzedzenia i z całej siły walnął pięścią w brzuch. Na chwilę Adamowi odebrało dech. Zatoczył się, ale nie upadł. Rzucił teczkę. Bor był wyraźnie zdziwiony, że taki potężny cios nie powalił przeciwnika.

Adam kątem oka dostrzegł Tomka, stojącego cicho za chłopakami dopingującymi Marcina. Chuligan zamachnął się znowu, trafiając Ponta w ucho, ale on wiedział, że celem było oko. Albo nos. Nagle ogarnął go lęk. A co się stanie, jeśli ten idiota wybije mu zęby? Nie chciał stracić zębów! Musiałby biec do dentysty, trzymając je w wodzie z solą albo w ustach (raczej w ustach, bo skąd by tu wziął wodę z solą?), a potem nosić druty. Bał się też, że w obronie własnej mógłby zrobić tamtemu jakąś krzywdę, a wtedy miałby jeszcze większe kłopoty. Postanowił, że będzie się bronił, ale ostrożnie. I wtedy dostał kopa w krocze. Z bólu pociemniało mu w oczach. Jakimś cudem zdołał odparować kolejny cios, po czym – zanim zdążył to sobie uświadomić – rzucił się na Borskiego z dziką zaciekłością. Trafił go pięścią w czoło, a potem w ramię. Tamten tylko się zaśmiał i naparł całym ciężarem na mniejszego od siebie Ponta. Adam podstawił mu nogę i ściął napastnika z nóg. Wprost nie mógł uwierzyć, że z taką łatwością przewrócił dwa razy cięższego od siebie byczka. I po chwili siedział na leżącym na łopatkach przeciwniku, przyciskając jego ręce do ziemi. Bor szarpał się i miotał. Wywijał nogami, próbując zrzucić z siebie piegusa Ponta-sronta, ale nie potrafił. Zapadła grobowa cisza. Wszyscy gapili się na nich z niedowierzaniem. Adam widział strach w oczach wroga i miał ochotę rozkwasić mu nos. Bor – najgorszy prześladowca – przegrał, a on był zwycięzcą! Teraz mógł się zemścić. Jednak zamiast tego zapytał:



– Poddajesz się?

Bor sapał i zgrzytał zębami.

– Poddajesz się? – powtórzył głośniej.

Bor uspokoił się. Najpierw poddało się jego ciało, a dopiero potem on sam przyznał się do klęski.

– Poddaję się.

– Głośniej!

– Poddaję się!

– Klepnij ręką o ziemię.

Klepnął trzy razy.

– Poddał się! Widzieliście! – powiedział Adam głośno.

– Tak. Poddał się – potwierdził Witold.

Adam rozejrzał się i powoli, ostrożnie puścił ręce Borskiego. Miał już wstać, kiedy nagle tamten walnął go pięścią w nos i zerwał się na równe nogi. Krew popłynęła z nosa jak z kranu, plamiąc ubranie i śnieg.

Momentalnie Bor odzyskał reputację, ale gdy mijał Adama w jego oczach ciągle był strach. Wszyscy poszli za nim w stronę kostnicy, poklepując go po plecach i gratulując, a on chełpił się swoją przebiegłością i wiwatował na swoją cześć, przeklinając i plując na zmianę. Został tylko Tomek.

– Ale z niego świnia – powiedział – przecież się poddał. Nieźle mu dołożyłeś.

– Mam nadzieję, że nie złamał mi nosa. Czemu te krople są takie duże?

– Musisz podnieść głowę do góry i przyłożyć śniegiem, żeby krew zakrzepła.

To powiedział Grabarz. Zjawił się nie wiadomo skąd, niosąc na plecach drewniany krzyż.

– Oddychaj przez usta – poradził.

Tomek zbladł.

– Lepiej już chodźmy – ruszył w stronę bramy – idziesz?

Adam poszedł za nim, zostawiając za sobą krwawy ślad.

– Przyłóż śniegiem – powtórzył Grabarz – i nie martw się. Te gnojki już nie będą cię więcej prześladować.

Wszedł do kostnicy. Adam wziął trochę śniegu, przyłożył go do nosa i wyszedł za Tomkiem z cmentarza.

Marcin Borski wyjął z kieszeni trzy ostatnie papierosy. Jednego włożył do ust, dwoma poczęstował Siwulca i Kozła. Pozostali wyciągnęli swoje fajki. Wszyscy stanęli wokół pustego grobu.

– Ma któryś zapałki? – spytał Borski.

Pokręcili głowami. Bor podniósł z pomnika znicz, przypalił sobie peta i podał dalej. Zaciągnął się i powiedział:

– Idę się odlać.

Poszedł za kostnicę. Stanął między dwiema kolumnami i rozpiął rozporek. Nagle coś twardego uderzyło go w tył głowy i stracił przytomność. Siwulec i Kozioł dopalili papierosy do samego końca i dopiero kiedy zaczęły parzyć w palce wyrzucili je do świeżo wykopanego grobu.

– Coś długo go nie ma – rzucił pryszczaty Morawski – miał się tylko odlać, czy źle usłyszałem?

Parsknęli śmiechem.

– Chodź, Kozioł – Siwulec pociągnął go za rękaw – zobaczymy co on tam robi.

Kiedy po kilku minutach nie wrócili, Witold powiedział:

– Wiecie co, oni chyba robią nas w konia.

– Spieprzajmy stąd, bo zamarzniemy na śmierć – rzucił Morawski.

– Na śmierć! – powtórzył jak echo męski głos.

Tuż za nimi stał Grabarz z drewnianym krzyżem na ramieniu. Roześmiał się.

– Skąd on się tu wziął? – pomyślał Morawski i zdążył tylko zauważyć krew na krawędzi krzyża, gdy Grabarz zdzielił go nim przez łeb. Chłopak nieprzytomny wpadł do pustego grobu. Witold krzyknął piskliwie (właśnie przechodził mutację) i oberwał jako drugi. Trzej pozostali rzucili się do ucieczki między grobowcami. Kamil potknął się o wystający pręt i uderzył głową w krawędź marmurowego pomnika, tracąc przytomność bez mojej (Grabarza) pomocy. Muszę przyznać, że ganianie ich między pomnikami było świetną zabawą, zupełnie jak za dawnych dobrych lat, ale robiło się już ciemno, a czekało mnie jeszcze sporo roboty, więc grzmotnąłem krzyżem najpierw Witolda, a potem jego kumpla, którego nie znałem. Miał kurtkę z napisem „Spider-Man", więc niech będzie Spider. Najpierw zabrałem się za Morawskiego. Zdążyłem zakopać grób, w którym leżał, na chwilę przed tym jak odzyskał przytomność. Stałem nad miejscem jego wiecznego spoczynku jeszcze przez parę minut. Widok poruszającej się ziemi przypomniał mi szaleństwa młodości. Wyobrażałem sobie jak dzieciak wije się tam w środku, nie mogąc złapać powietrza, ani wydostać się z grobu. W końcu ziemia przestała pulsować, podniosłem krzyż i poszedłem do kostnicy.

Marcin Borski obudził się pierwszy, szczękając zębami. Był tak zdrętwiały z zimna, że nie mógł się poruszyć. Do tego potwornie bolała go głowa. Poczuł dziwny zapach. Z wysiłkiem podniósł głowę i stwierdził, że nie może wstać nie z powodu zimna, ale dlatego, że jest przywiązany sznurami do... Cholera! Do trumny! Leżał w kostnicy! Rozejrzał się i rozpłakał. Tak, tak, postrach pięcioklasistów, bezlitosny prześladowca mniejszych i słabszych, herszt podwórkowej bandy beczał jak dziewczyna. W sąsiednich trumnach leżeli jego kumple Siwulec i Kozioł, a poduszki pod ich głowami były zaplamione krwią.

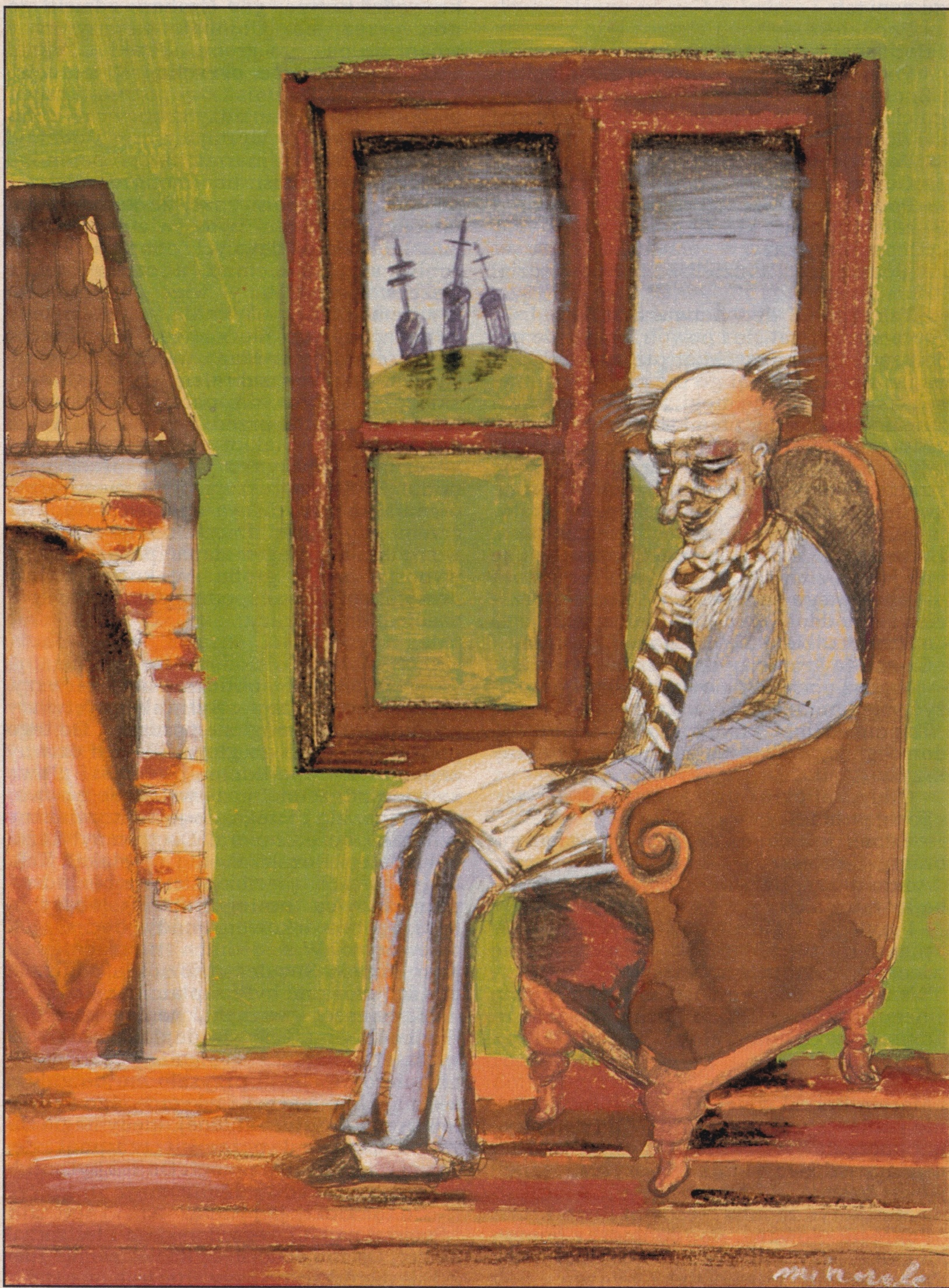
– Siwuleeec! – wrzasnął na całe gardło. – Koziooo!! Obudźcie się dupki i mnie rozwiążcie!

Dopiero po chwili przyszło mu do głowy, że mogą być martwi i wkrótce jego spotka ten sam los. Szlochał dalej, kiedy nagle Siwulec zamrugał oczami i szarpnął się, chcąc wstać. Ale nie mógł. On też był solidnie przywiązany do dna trumny.

– Co to? Gdzie ja jestem?

Spojrzał na ryczącego Borskiego i też zaczął beczeć. Ostatni obudził się Kozioł, ale nie zdążył się rozpłakać, bo z czwartej trumny wstał...

– Truuup!!! – krzyknął.
– Grabarz!!! – wrzasnęli jednocześnie Bor i Siwulec.
– We własnej osobie – odparłem z uśmiechem, który zmroził im krew w żyłach.
Podszedłem do nich. Zaczęli mnie błagać, abym ich rozwiązał i obiecywali, że się poprawią, że nie będą już się ze mnie naśmiewać, ani mnie przezywać (szczerze mówiąc, nie miałem pojęcia, że to robili), że nie będą już się znęcać nad słabszymi, a nawet przeklinać i tak dalej, i tak dalej. Mówię wam: totalny ubaw. Oczywiście nie dałem się nabrać na gładkie słówka. Tacy jak oni nigdy się nie zmieniają. Sprawiedliwości musiało stać się zadość. Nie jestem sędzią. Ludzie sami siebie osądzają swoim postępowaniem. Ja tylko wykonuję wyroki. Najpierw zamknąłem trumnę Siwulca i przybiłem ją gwoździami. Szarpał się i wrzeszczał, a jego kolesie płakali. Borski zsikał się w gacie. Potem zabiłem gwoździami trumnę Kozła i przeszedłem do Bora (specjalnie zostawiłem go na koniec).
– Pan tylko chce nas nastraszyć, prawda?
Uśmiechnąłem się najbardziej uspokajająco jak tylko umiałem.
– Ratunkuuu!!! – krzyknął, a potem zaczął błagać – Proszę mnie nie zabijać. Oni panu nie wystarczą? Zrób z nimi co chcesz, tylko mnie nie zabijaj!!!
– Ja cię wcale nie zabiję – wyjaśniłem spokojnie – umrzesz z braku powietrza.
Zamknąłem jego trumnę i roześmiałem się maniakalnie dla lepszego efektu.
Witold odzyskał przytomność w chwili, kiedy kończyłem zamurowywać go we wnęce dziewiętnastowiecznego zabytkowego grobowca Wiśniewskich. Najpierw wrzasnął na widok mojej twarzy między cegłami, a dopiero potem zauważył, że jest przybity do tego samego krzyża, którym oberwał w głowę. Do śmierci nie zapomnę wyrazu jego twarzy, gdy wkładałem ostatnią cegłę i wypełniałem szczelinę zaprawą. Piękny widok.
W tym samym czasie w warsztacie murarskim Kamil patrzył z przerażeniem (a może z niecierpliwością?) na powoli spływającą z betoniarki zaprawę, w której był już zanurzony po szyję. Niestety, nie mógł krzyczeć, bo zakneblowałem go jego własnymi skarpetami (tak cuchnęły, że musiałem potem umyć ręce). „Spidera" poddałem stopniowej kremacji, zaczynając od stóp, żeby też miał z tego jakąś radochę. Była już noc, kiedy zabrałem się za kopanie grobów dla Borskiego, Siwulca i Kozła. Około północy wróciłem wreszcie do domu, zmordowany, ale z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku. Przez chwilę wsłuchiwałem się w smętne zawodzenie wiatru, potem usiadłem przed kominkiem. Suche kości palą się całkiem nieźle. Właśnie tyle zostało ze starego Karbickiego. Kiedy go podpalałem, po raz ostatni odzyskał przytomność. Wcześniej zemdlał z bólu, jak wiązałem go dokładnie kolczastym drutem.



Zabrałem się do czytania mojej ulubionej książki „Niesamowite Przygody Żyjącego Trupa", którą – nawiasem mówiąc – sam napisałem. Nigdy nie została wydana. To jedyny istniejący egzemplarz. Wiecie, to mnie dodatkowo podkręca, kiedy pomyślę jak łatwo mogłaby ulec zniszczeniu, choćby w płomieniach... Przysunąłem się jeszcze bliżej kominka.

Następnego dnia rano Adam szedł do szkoły, rozglądając się i wypatrując zagrożenia. Ale dotarł na miejsce nie zaczepiany przez nikogo. Na pewno czeka go ciężka przeprawa w szkole. Przed głównym wejściem stał Tomek. Kiedy tylko zobaczył Adama wchodzącego na plac, podbiegł w jego stronę
– Słyszałeś? – spytał podekscytowanym głosem.
– Co słyszałem?
– Bor, Kozioł, Siwulec, Mora, no, wszyscy, którzy dopadli cię na cmentarzu.
– Co z nimi?
– Nie wrócili na noc do domu. Nikt nie wie gdzie są.
– No i dobrze. Mogliby w ogóle nie wrócić.

Dopiero potem, siedząc w klasie i próbując nie słuchać nudnego wykładu, przypomniał sobie obietnicę Grabarza, że Bor i reszta nie będą go już więcej prześladować. Po czterdziestu ośmiu godzinach milicja rozpoczęła poszukiwania, a w telewizji pokazali zdjęcia wszystkich chłopców. Następnego dnia przyjechali na cmentarz dwaj gliniarze i pytali, czy nie działo się ostatnio w okolicy nic podejrzanego. Odparłem, że w okolicy dzieją się same podejrzane rzeczy i zmierzyłem ich wzrokiem (potrafię patrząc na gościa stwierdzić ile ma wzrostu z dokładnością do dwóch centymetrów). Kiedy wsiadali do nyski, zabrałem się za kopanie dwóch nowych grobów, tak na wszelki wypadek...



Najnowszy CD-Action wypakowany prezentami

... i zgrabnie zapakowany

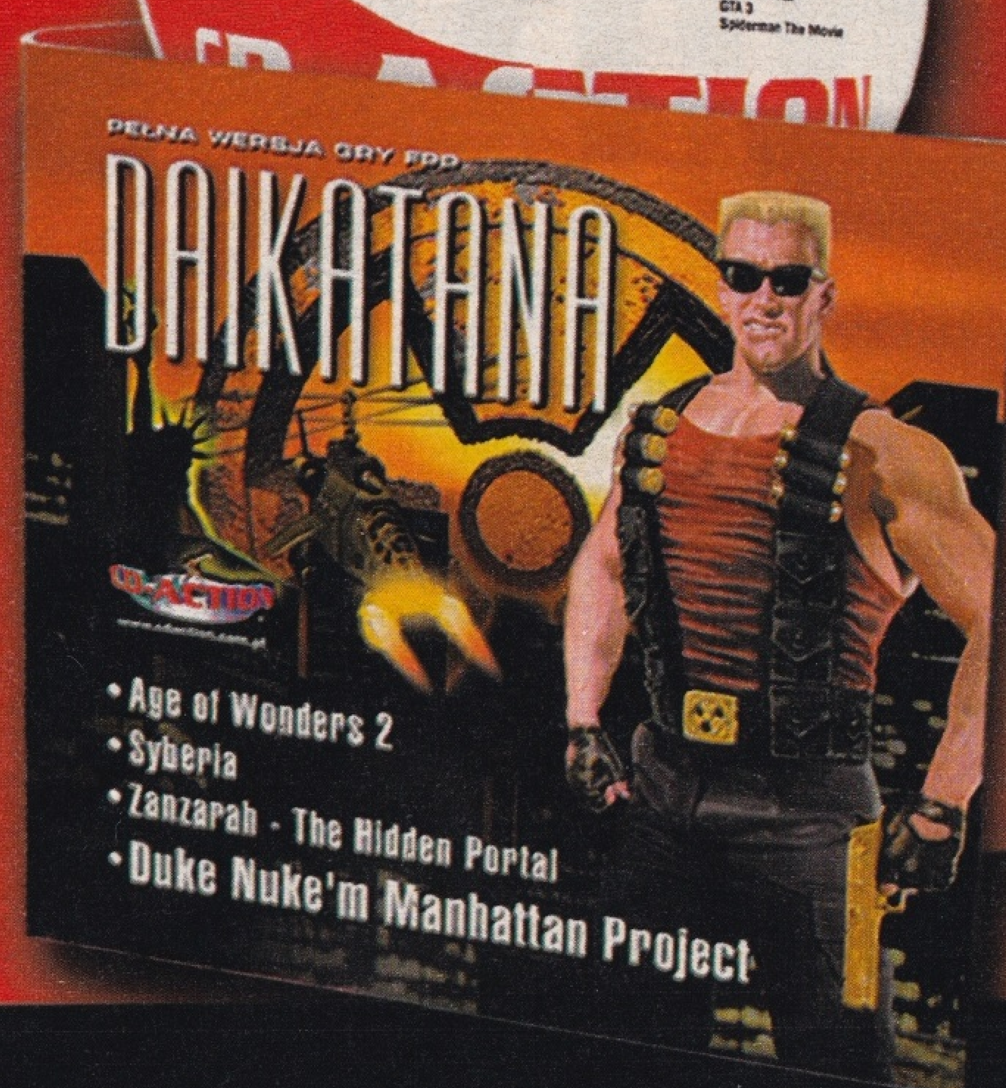












Film Powrót Godzilli to atrakcyjna propozycja dla dorosłych, młodzieży i dzieci. Świetny klimat, niezłe efekty specjalne, no i przede wszystkim nasz stary znajomy - GODZILLA! Można oglądać na każdym komputerze i za pomocą odtwarzaczy DVD.

Daikatana to głośny FPP, nad którego produkcją czuwał sam John Romero. Ładna grafika, dużo strzelania i samurajski miecz.

Redakcja CDA ostrzega

Nie zawiera kofeiny, ale daje kopa

OPOWIADANIE

Pieśń Kobiet

Tekst: Sebastian Uznański
Rysunki: Marcin Kułakowski

Bitwa była wygrana. Szczęk oręża umilkł. Gdzieniegdzie rozlegały się pełne bólu okrzyki konających. Van Her Duran, Najwyższy Wojownik Ptaka o Krwawych Szponach sięgnął ku zawieszonej na szyi kościanej piszczałce. Podniósł ją do ust. Poniżej, między dogorywającymi na ziemi ludźmi, tysiące wyprostowanych sylwetek powtarzało każdy jego gest. Zabrzmiał ostry, przenikliwy dźwięk. Wkrótce spotęgował się on siłą wielu płuc. Ku niebu wznosiła się tryumfująca pieśń gryfa. Gdy wreszcie ucichła, serca wrogów spowite były trwogą większą nawet niż ból. Mimo olbrzymich cierpień, nad polem bitwy nie rozległ się już żaden jęk, ani narzekanie. Van Her Duran wiedział, że nawet kruki długo będą unikać tego miejsca. Okrył się szczelniej zrobionym z ptasich piór płaszczem. Choć dzień miał się już ku końcowi, dla jego ludzi nie był to jeszcze czas na odpoczynek. Trzeba było jeszcze zejść ku leżącemu nad rzeką miastu, tak uparcie bronionemu dzisiaj przez wroga. Następnie splądrować je i spalić. Zaś najsilniejszych mężczyzn i najpiękniejsze dziewczęta napiętnować rozgrzanym żelazem. Wypalić na ramieniu X, znak niewolników i odesłać do Her Gryffin, Ptasiej Fortecy, by tam służyły żonom zdobywców.

Van Her Duran ruszył ku swym ludziom, by wydać niezbędne rozkazy. Gdy zszedł ze wzgórza, wstąpił już między równo uformowane kolumny wojska. Mógł być dumny ze swej armii. Była najlepsza na świecie, a dzisiejsze zwycięstwo tylko to potwierdziło. Wspaniała wiktoria, która utoruje drogę do zdobycia całego południowego Teranu, może nawet Nimbi. Oficerowie zasalutowali na jego widok. Wódz spojrzał każdemu z tych dzielnych ludzi prosto w oczy. Wiedział, że na jedno jego skinienie pójdą za nim choćby do piekła. Lecz dzisiejszego wieczoru miał im powiedzieć coś innego. Teran i Nimbia mogą zaczekać. Wracamy do domu.

Trzy dni trwało opatrywanie rannych, pochowano poległych, spakowano łupy na wozy, zaś niewolników skuto w równe rzędy i można było wreszcie ruszyć w drogę. Szli przez dwa tygodnie przez gorącą równinę Faaar, następnie przeprawili się przez rozszalałą, lodowatą górską rzekę zwaną Yn Mor, Mroźna Śmierć. Ci z rannych, którym nie wdała się gangrena podczas podróży przez upalne pustkowie byli i tak zbyt słabi, by zmierzyć się z rwącym nurtem. Kipiel pochłonęła też lwią część zdobytych skarbów.

Ale szli do domu. I ta nadzieja rozgrzewała im serca, podczas gdy przenikliwy wiatr uderzał na nich w górskich przełęczach, zaś ze lśniących szczytów spadały lawiny. Mniej ich jednak zeszło w doliny i wiele pakunków zostawili pod śniegiem. Zaś przed nimi było jeszcze grząskie bagno, Trujące Uroczyska V'Net. Lecz już tylko ono stało im na drodze do domu i plemię Gryfa nie ulękło się ani jadowitych węży, ani wybuchowych błotnych gazów. Nie minął miesiąc i już ich oczom ukazał się smukły, jasny zamek. Niezdobyta warownia, z której każdy mężczyzna ptasiego plemienia mógł być dumny. Żadna armia na świecie nie mogłaby podbić Her Gryffin. Podczas gdy wojownicy spędzali czas na licznych wyprawach wojennych, przynosząc z całego świata tysiące niewolników i ton złota, ich kobiety i dzieci były w pełni bezpieczne.

Kościane świstawki podjęły powitalną pieśń gryfów. Armia Van Her Durana stanęła przed bramą, która pozostała na głucho zatrzaśnięta.

Melodia załamała się w pół tonu, jakby zdziwiona. Po czym ucichła. Wódz zdjął skrzydlaty hełm ze swej głowy, by można było lepiej go rozpoznać z zamku. Gdy i to nic nie dało, sam nie wierząc, że to robi, zastukał w mosiężną kołatkę.

– Jestem Van Her Duran, Najwyższy Wojownik Ptaka o Krwawych Szponach. Chcę wejść do środka!

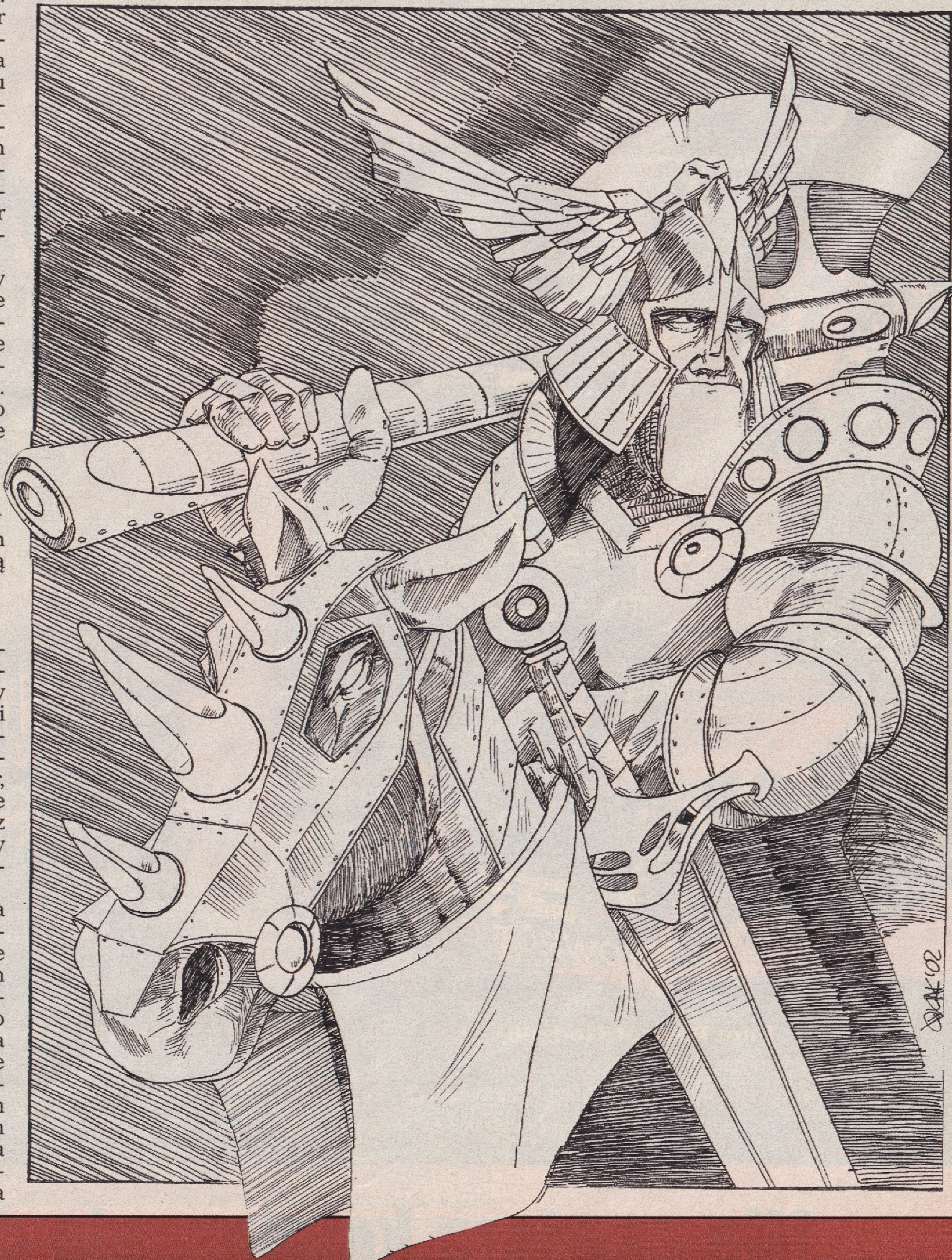
Na blankach pojawiły się dwie długowłose kobiety. W rękach trzymały łuki.

– A ja jestem Cyldia Her Duran. I nie widzę powodu byś miał wejść do środka! – Odparła z prostotą wyższa z kobiet.

– Jak to...? – Tym razem mężczyzna zdziwił się niebotycznie. – Przecież jesteś moją żoną. Musisz mnie wpuścić do środka.

– Niczego nie muszę. O czym się zaraz przekonasz.

Wojownik odpiął od pasa olbrzymi topór. Zamachnął się i gruchnął styliskiem o spiż bramy. Zadudniło.



– Jesteście kobietami. Macie nas słuchać. Chcemy wejść...

Zaświstało. Rój pierzastych strzał ciął powietrze. Wbiły się na pół metra przed szeregiem gryfich rycerzy. W oblegającej armii zaszumiało gniewnie. Ale żaden żołdak nie postąpił kroku naprzód.

– Brawo! Cieszę się, że się rozumiemy...! – Zaśmiała się głośno, dźwięcznie kobieta.

– Ale dlaczego, Cyldio...? – Rozłożył ręce w geście pełnego niezrozumienia Van Her Duran. – Przecież jesteśmy mężami...

– Mężami, których całymi latami nie ma w domu, bo podbijacie kraje tak odległe, że sama podróż do nich zajmuje miesiące.

– Przywozimy wam wozy pełne upominków... Robimy to dla was.

Kobieta jakby go nie słyszała.

– Mężami, którzy jak wrócą wreszcie do domu, tygodniami piją i wszczynają burdy, podpalając własne domostwa i tłukąc z takim trudem zdobyte kryształowe puchary. Potem zaś myślicie, że powinnyśmy z wdzięcznością omdlewać w waszych ramionach każdej nocy. Lecz gdy rodzimy i wychowujemy wasze dzieci, jesteśmy już same.

Żołnierz na dole nie wiedział, co odpowiedzieć.

– O nie, podjęłyśmy już decyzje. Nie wejdziecie więcej za te mury. Znajdźcie sobie inny dom. W swych podróżach odwiedziliście zapewne wiele pięknych miast...

– Wszystkie są spalone, Cyldio... My nie mamy innego domu. Nie chcemy mieć.

– Więc lepiej żebyście zechcieli. Nadchodzi zima.

– Cyldio...!

– Między nami już koniec Van! Między nami wszystkimi. – Na blankach, hen, jak okiem sięgnąć ustawił się równy szpaler kobiet z łukami. – Całe życie same sobie radziłyśmy, damy sobie i teraz radę bez was. Nie jesteśmy sobie potrzebni. Żegnajcie!

– Nie, to się nie może tak skończyć, prawda chłopy...!? – Zwrócił się Van Her Duran do żołnierzy za swymi plecami. Ci pokiwali głowami ponuro. – Będziemy o was walczyć! Zniesiemy te mury kamień po kamieniu. Albo lepiej powiedzcie, czego żądacie. Zrobimy to wszystko i jeszcze więcej. Plemię Ptaka o Zakrwawionych Szponach dowiedzie, że jest godne swych żon. Dobrze mówię chłopcy!?

Odpowiedział mu aplauz zgromadzonych rycerzy. Kobiety na murze spojrzały na siebie smutno.

– Oni nie zrezygnują. – Powiedziała dziewczyna stojąca obok Cyldii.

– Taki już mają charakter...

– Cóż, skoro nie ma innego wyjścia... – Wojowniczki jeszcze raz spojrzały ciężko po sobie. Wyższa zaczęła:

– Za siedmioma górami...

– Za siedmioma rzekami... – podjęła druga.

– Za siedmioma lasami...

– Żyje sobie smok o trzech głowach, co wielki jest jak wzgórze, a skarbu ogromnego strzeże. Powiadają, że wśród kosztowności wszelakich zgromadzonych przez bestie jest też magiczne Oko z Derilu, niezwykły i potężny artefakt.

– Dostarczcie go nam, a zastanowimy się czy pozwolimy wam wejść...!

Mężczyznom na dole twarze poweselały.

– Tylko tyle żądają nasze Panie? Cóż, to niewątpliwie jest wyzwanie dla Klanu Ptaka o Krwawych Szponach. Ale nie jest to również nic, czemu nie bylibyśmy w stanie podołać. Jeszcze tego ranka wyruszamy. Do rychłego zobaczenia kochaneczki...

Kobiety pomachały smutno oddalającym się mężom.

– Wracajcie do swoich zajęć. Nie ma się na co gapić. – Zakomenderowała Cyldia i sama dla przykładu zniknęła we wnętrzu fortecy.

Pozostałe kobiety, niechętnie, jakby się wahając podążyły w jej ślady. Zresztą przed zamkiem stały już tylko wozy z łupami i kolumny śniadych niewolników. Po ludziach ubranych w ptasie płaszcze nie było już ani śladu.

Tymczasem Cyldia zeszła już na dziedziniec i podbiegła do grupki muskularnych mężczyzn pracujących przy studni. Stanęła przed najbardziej postawnym wśród nich.

– Poszli? – Zapytał się jej.

– Chyba tak. Na pewno tak.

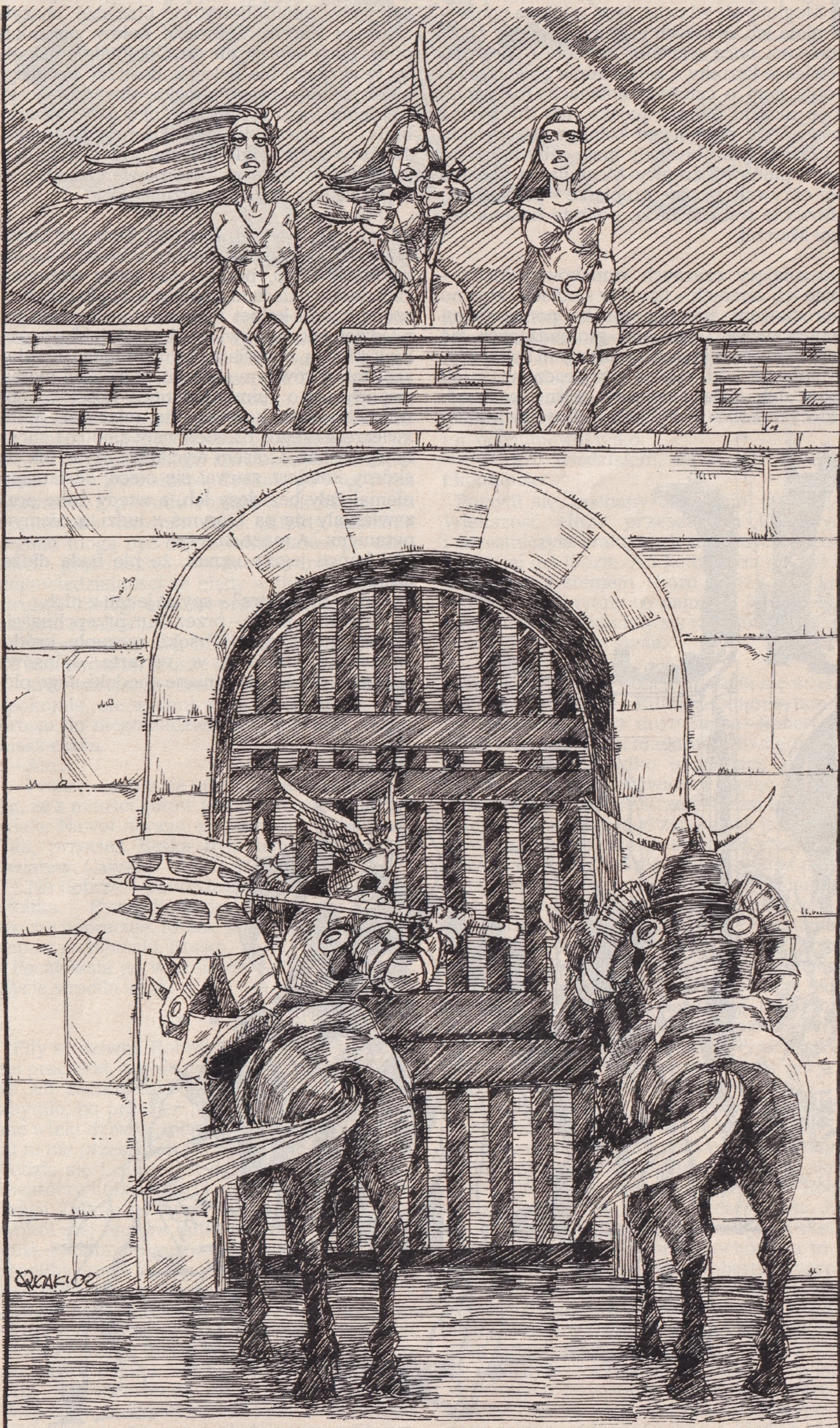
– I nie wrócą?

– Mam taką nadzieję.

– A jeżeli, przypuśćmy tylko, jeżeli uda im się pokonać tego smoka... Wtedy wrócą.

Cyldia musnęła ręką znamię w kształcie X na ramieniu mężczyzny. Pocałowała go w usta.

– Nie bój się kochany. Jeżeli wrócą... Cóż, morskie wybrzeże nawiedza kraken, zaś w górach szaleje gigant o pięści dzierżącej pioruny. Dość jest potworów na tym świecie do pokonania. Nie wpuścimy naszych mężów tak od razu, co nie, dziewczęta?



Tekst: Tomasz Kołodziejczak
Rysunki: Wiesław Skupniewicz

Klucz Przejścia

Jegrzy wjechali do wsi o świcie. Jak zawsze. Mogłoby się zdawać, że to miniona noc wypluła ich ze swych ciemnych trzewi, że są skurczoną nocą właśnie, zwiniętą i sprężoną w cielesne kształty. Czarne konie powoli przesuwały nogi o czterech kolanach, rozczapierzone niczym odnóża pająka. Ich łby ledwie wystawały z drgającego kołnierza skóry, tak, że czasem tylko błyskały białe zęby lub żółte oczy o pionowej źrenicy. Muskularne końskie boki okrywały pyszne kropierze – purpurowe, haftowane srebrną nicią, pokryte hakenkreuzami Marchii.

Dosiadający czarnych rumaków jeźdźcy – a było ich czterech – tkwili w siodłach sztywno wyprostowani, patrząc wysoko ponad łbami wierzchowców i głowami gromadzących się wzdłuż drogi ludzi. Jegrzy uzbrojeni byli w długie miecze, do siodeł przytroczone mieli topory. Ich ciała okrywały czarne kolczugi, w których kółka powplatali srebrne nici, układając je w osobiste wzory ochronne. Z pleców spływały ciemnofioletowe płaszcze obszyte czarnym futrem. Spiczaste hełmy zasłaniały połowę ich twarzy, nie dość dokładnie jednak, by w wizjerze nie dało się dostrzec lśniącego oka symbiotycznego robaka, towarzyszącego każdemu jegrowi. Ludzkie oko było śnieżnobiałe, z czarną kropką źrenicy pośrodku. Jeźdźcy zatrzymali się na przykościelnym placyku pośrodku wsi, cierpliwie czekając, aż zejdą się wszyscy mężczyźni.



Ci zaś nie zwlekali. Zewsząd dobiegały nawoływania, bose stopy plaskały w biegu o spękany asfalt drogi, podniecone głosy odganiały ciekawskie dzieciaki, słychać też było przestraszone krzyki kobiet i ujadanie psów. Nikt nie wiedział, jak cierpliwi zechcą być dzisiaj jegrzy i jak ukarzą zbyt ślamazarnych ludzi. Przybysze stali w równym szeregu, zady koni niemal wsparły się o ruiny spalonego kościoła. Łby wierzchowców kołysały się miarowo, jakby zwierzęta czegoś nasłuchiwały albo coś chciały wywąchać. Czasem wyciągały szyje, tak, że skórny kołnierz zsuwał się nieco, odsłaniając niemal cały bezwłosy łeb, a wtedy żółte oczy zawieszały się na którymś z ludzi, z niemym pytaniem: „A może dziś ty?".

W końcu jegrzy uznali, że nie będą dłużej czekać.

– Gdzie burmistrz? – spytał jeden z nich.

– Tu jestem, panie – przez tłum przepchnął się starszy mężczyzna. Wysoki, szczupły, krótko ostrzyżony, ubrany w wytarte dżinsowe spodnie i ciężkie drewniane chodaki. Jego płócienna koszula miała kolor, który ktoś życzliwy mógłby nazwać niebieskim. Obserwator mniej życzliwy, a baczniejszy dostrzegłby brunatne smugi wzdłuż pleców, pieczołowicie zacerowane otwory, wyszarpane wcześniej ostrym narzędziem oraz to, że każdy guzik koszuli – choć starannie przyszyty – był inny.

– Czy zebrałeś wszystkich swoich ludzi? – jegr wypowiadał słowa powoli i twardo. Zdania charczały w uszach, jakby ktoś pieczołowicie wyciosał z nich dłutem wszystkie przyjazne tony i miękkie dźwięki.

– Tak, panie, są wszyscy mężczyźni, którzy jeszcze nie pracują w ogrodach – burmistrz lekko pochylił głowę. Można by to uznać za gest szacunku, ale równie dobrze przyczyną mogła być niechęć patrzenia w oczy jegrów. I ich robaków.

– Zobowiązuję cię do powtórzenia nieobecnym wszystkiego, co tu zostanie powiedziane, tak, aby podlegali prawu.

– Rozumiem, panie, twoje słowa zostaną im powtórzone.

Tak działo się zawsze. Jegrzy w imieniu swych panów potrafili zabijać, torturować, rzucać klątwy. Mogli zmieść z powierzchni ziemi całą wieś, mordując przy tym wszystkich jej mieszkańców. Zawsze jednak pilnowali, aby działo się to zgodnie z prawem. Ich prawem, pełnym procedur i reguł, których nie rozumieli ludzie. Nie miało znaczenia czy dotyczyło to polowania na zbiegów, pracy w ogrodach władców, wymierzania kar czy poboru. Porządek. Ordnung muss sein.

– Szukamy zbiega. Może kręcić się w tej okolicy. Chcemy go żywego. Będzie nagroda. Jeśli ktoś mu pomoże, zabijemy was wszystkich.

– Jak wygląda ten człowiek, panie – burmistrz zapytał spokojnie, jakby nie usłyszał ostatnich słów jegra. – Jak poznamy, że to on?

Jeździec nie odpowiedział od razu, przekręcił głowę, patrząc na swoich towarzyszy. Jego wąskie usta ułożyły się w coś na kształt uśmiechu.

– Człowiek, powiadasz? Niech ci będzie... Poznacie go, bez wątpliwości.

– Rozumiem, panie, poznamy – burmistrz znów się skłonił. – Na wszelki wypadek będziemy łapać wszystkich obcych, chyba, że to będą kupcy z patentami.

– Dobrze, człowieku. Twoja gotowość zostanie zapamiętana. Chwała Panom.

– Chwała – odpowiedzieli zebrani ludzie klękając.

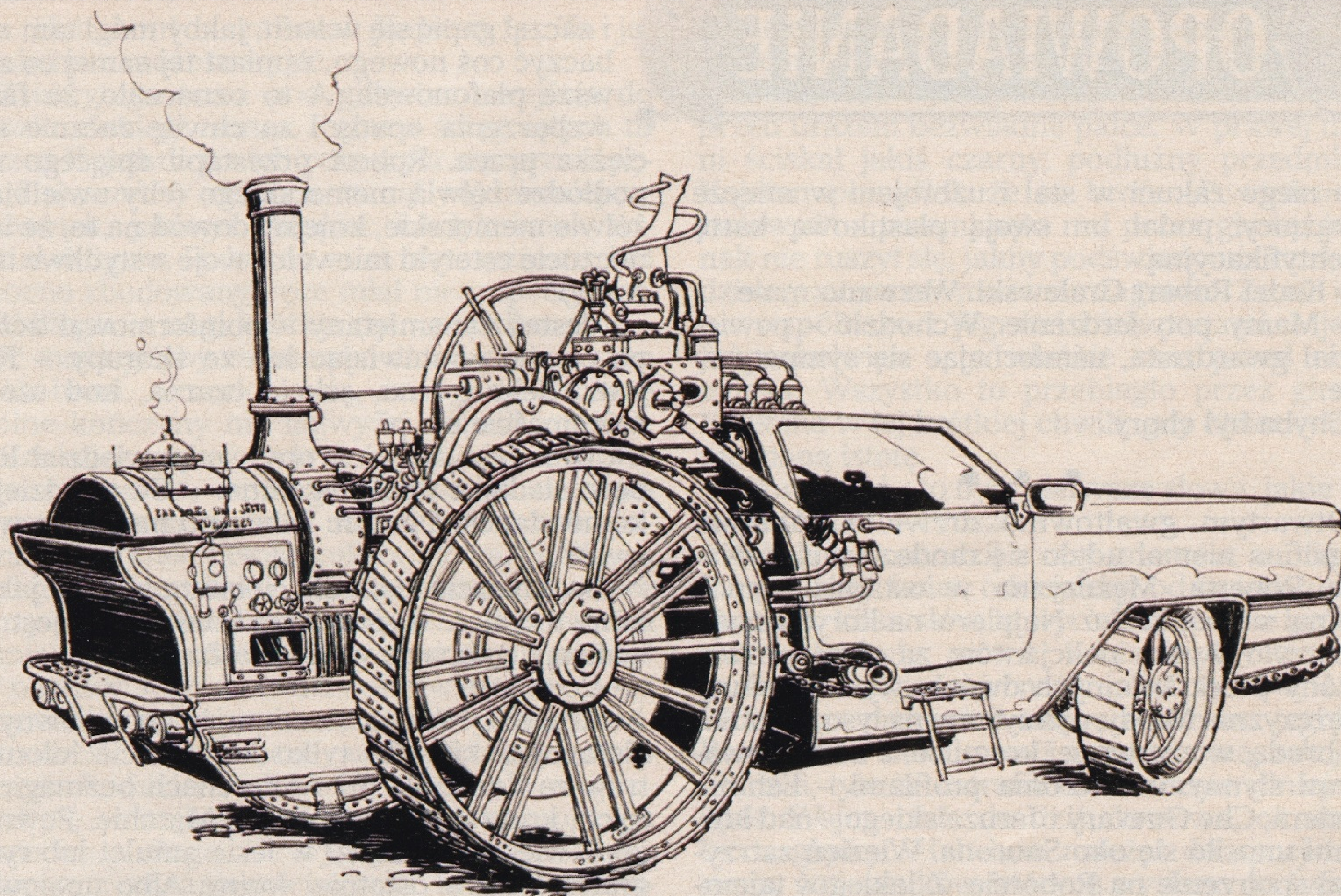
– Ich moc daje życie i śmierć – głos jegra wzmógł się, wreszcie pojawiło się w nim uczucie, pasja, uwielbienie. – Daje rozum i władzę. Daje czas i przestrzeń. Chwała Panom.

– I ich sługom – dopowiedzieli wieśniacy. Posłuchanie było skończone.

Kiedy jegrzy zniknęli już za zakrętem drogi, ludzie zaczęli rozchodzić się do swoich zajęć. Nie zobaczyli więc, że gdy tylko czarni jeźdźcy wyjechali ze wsi, ich kształty zaczęły blednąć, niknąć. Po chwili już tylko gęsty cień unosił się nad drogą – nieruchomy, przyczajony jak pająk.

Burmistrz chwilę jeszcze stał na placu przed spalonym kościołem, naradzając się z kilkoma znaczniejszymi mieszkańcami. Stanęli półkolem, plecami do ruin, dzięki czemu nie musieli

patrzeć na wiszącą na resztkach dawnej dzwonnicy klatkę i upchnięty w niej szkielet, pokryty strzępkami czarnej niegdyś szaty. Mężczyźni palili skręcone z trawy papierosy, planowali ewentualną obławę na zbiega, dyskutowali, ilu mężczyzn można do tego celu oderwać od prac polowych i losowali, kto z nich ma zawiadomić o woli jegrów mieszkańców kilku mniejszych, a położonych dalej od drogi wiosek. W tym zamieszaniu nikt nie zwrócił uwagi na dwunastoletniego może chłopca, bosego, w podartym ubraniu, o skołtunionej czarnej czuprynie. Chłopiec ów, ukryty pomiędzy zwalonymi ścianami kościelnej dzwonnicy, najpierw bacznie przysłuchiwał się rozkazom jegrów, a potem dyskusji burmistrza ze starszyzną. Dopiero kiedy i oni rozeszli się, odważył się wyjść z ukrycia. Nie namyślając się wiele, pobiegł do krańca wioski, przeciął pole kartofli, należące zresztą do samego burmistrza, i popędził w stronę ciemniejącej na horyzoncie linii sosnowego lasu.



• • •

Esemes pojawił się w bardzo niedogodnym dla Roberta momencie. Jak zwykle przy tej okazji powietrze zamigotało lekko, potem niewidzialne skrzypce zagrały cichutką melodyjkę i wokół zapachniało wanilią. Esemes zmaterializował się jakieś trzydzieści centymetrów nad powierzchnią blatu. Zamachał malutkimi rączkami, pisnął cichutkie „cholera!" i grzmotnął na blat stołu tak ciężko, jak tylko może to zrobić istota niematerialna. Wstał, otrzepał się, poprawił służbową czapkę i uważnie przyjrzał się Robertowi i siedzącej naprzeciw Beśce.

– Kto z tu zgromadzonych nazywa się Robert Gralewski?

Beśka głośno nabrała powietrze do płuc. Na jej twarzy malowało się zdumienie. Robert uwielbiał, kiedy się dziwiła. Zachwycał się każdym jej gestem i słowem. Zakochał się w niej jakieś piętnaście minut temu, dokładnie wtedy, gdy zobaczył ją w drzwiach kawiarni. Szybko łyknął wtedy pigułkę kurzlubczyka, poczuł znajome mrowienie w policzkach i... już ją kochał. Ostatecznie, skoro już się z nią umówił na randkę, to chciał z tego wyciągnąć maksimum frajdy. Czyż jest coś przyjemniejszego od randki z ukochaną? Dziwiła się po prostu idealnie.

– Nie rozróżniają płci u ludzi – wyjaśnił spokojnie i pogłaskał Beśkę po dłoni. – Wada konstrukcyjna.

– Powtarzam, kto z tu zgromadzonych nazywa się Robert Gralewski? Powtarzam, kto tu? – powiedział esemes.

Nie dość, że esemesy nie rozróżniały płci, to jeszcze miały kłopoty z polszczyzną. No cóż, typ używany do kontaktów z ludźmi, był przecarowaną wersją egzemplarzy elfich, przenoszących kontakty telepatyczne.

– To ja – powiedział Robert – Kod: sześć trzy siedem czarny bukszpan trzeszczy w zębach.

– Przyjąłem, kod zgodny – powiedział esemes wyraźnie usatysfakcjonowany. – Jest pan wezwany do Komendy Głównej przez Strażnika Tarczy, Ogalfina Ogalfina.

– Proszę przekazać, że zjawię się w komendzie w ciągu godziny. Żegnam.

– Żegnam uprzejmie. Tam taradam. Bez powtórek – powiedział esemes i zniknął.

Robert dotknął palcem blatu w miejscu, w którym stał posłaniec. Było ciepłe.

– Co się stało? – spytała Beśka, lekko przekrzywiając głowę.

Kosmyk włosów opadł jej na policzek, lekko zasłaniając delikatną linię slotów wszczepki, biegnącą wzdłuż szyi. Piękna. Piękna i mądra. Beśka pracowała w dużej agencji informacyjnej jako sieciowy szperacz. Robert korzystał kiedyś z usług tej firmy i poznali się na jakimś bankiecie. Beśka zadurzyła się w nim, niestety bez wzajemności, choć obiektywnie musiał stwierdzić, że była ładna, zgrabna i inteligentna. Umówił się więc z nią kilka razy, a dziś po raz pierwszy zażył kurzlubczyk. No i proszę, jak to się skończyło. On ją kocha, ona jego też, a tu robota wzywa. Z niejakim zdziwieniem, co do własnej nieprzezorności, uświadomił też sobie, że co prawda kupił kurzlubczyk, ale zapomniał o neutralizatorze. Czekało go więc teraz cierpienie z powodu rozłąki z ukochaną (na opakowaniu napisane było: „Efekty działania pigułki mogą być odczuwalne nawet po czterech godzinach. Producent nie bierze odpowiedzialności za błędy w tłumaczeniu instrukcji obsługi oraz za przypadki zgonów po zażyciu środka").

– Przepraszam cię, kochanie, ale to esemes od komendanta. Muszę iść.

– Oczywiście, że nie musisz – powiedziała spokojnie, ale wyczuł w jej głosie złość. – Po prostu do niego zadzwonisz i powiesz, że nie masz czasu.

– Ale...

– Proszę – znów się uśmiechnęła i Robert pojął, że z miłości gotów jest zrobić wiele, bardzo wiele. Nawet narazić się samemu Ogalfinowi. Tak, przecież Beśka była teraz całym jego światem. Całym...

– No dobrze – powiedziała nagle, wstając od stolika. – Bywa. W takim razie ja też jeszcze trochę popracuję. Muszę przygotować na jutro raport marsjański. Buźka.

Pocałowała go w policzek i poszła. Odeszła. Życie straciło sens.

• • •

Elfy są dziwni. Robert lubił ich i chętnie z nimi pracował, ale nie do końca rozumiał niektóre ich zachowania. Nie przejmował się tym zbytnio, bo przecież po świecie chodziło równie wielu dziwnych ludzi i najwidoczniej światu to nie przeszkadzało – jakoś się kręcił. Więc będzie się i obracał z dziwnymi elfami, choć niektórzy ludzie sądzili, że wraz z nadejściem magii Ziemia powinna stanąć, a Słońce latać wokół niej niczym kulka ruletki. Na przykład gust. Podobno o gustach się nie dyskutuje, ale mogliby mieć lepszy. Kiedy przejęli kontrolę nad Warszawą, zakochali się w Pałacu Kultury. „Cudowna architektura – mówili – co za wyniosłość, styl i klasa". Kazali wyburzyć wieżowce, które jeszcze w latach dwudziestych postawiono wokół Pałacu, wyczyścili kawał Śródmieścia i wyczarowali trzy kopie budynku. Połączone świetlistymi mostami miały, wedle elfów, koncentrować życiodajną moc Słońca. Dziadek Roberta urodził się w 1947 roku i skrzętnie przechowywał w pamięci różne fakty z przeszłości, a najchętniej przywoływał te zupełnie nieprzydatne lub bez związku ze współczesnością. Kiedy zobaczył cztery Pałace Kultury drapiące niebo swoimi złotymi iglicami, podsumował tylko:

– O razu wiedziałem, że ci elfy to Żydzi i komuniści.

Pomylił się, kochany dziadunio, oj pomylił. Większość elfów przeszła na katolicyzm i uczestniczyła praktykach religijnych chętniej i częściej niż ludzie. A i komunizm nie był ich ulubionym systemem, skoro rządził nimi król, wszyscy mieli tytuły co najmniej hrabiowskie, a ich nazwiska składały się z minimum piętnastu członów. Takie gusta.

Komenda główna policji mieściła się właśnie w Północnym Pałacu Kultury. Dotarcie tam nie powinno zająć zbyt dużo czasu. Robert wyszedł z „Apetytu Architektów" chwilę po Beśce, ale zobaczył tylko oddalającą się budę rikszy. Pneumaton odźwierny, sapiąc i pogwizdując, przyprowadził Strzałę. Podał Robertowi wodze. Spomiędzy jego zębów, tak jak i ze stawów, sączyły się cienkie strumyki sprężonego powietrza. Robert wspiął się na siodło i powoli ruszył wzdłuż Koszykowej w stronę Chałubińskiego. Nowe podkowy stukały na asfalcie, koń co jakiś czas cicho parskał, metalowe klamerki paska dźwięczały, uderzając w lufę przytroczonego do siodła kulomiotu. Jak na godzinę dwudziestą pierwszą, ruch nie był duży: wielu pieszych, kilka riksz i powozów. Dopiero na wiadukcie Roberta minął pierwszy samochód. Pojazd pełzł pod górę powoli, z wyraźnym wysiłkiem, z jego komina buchały kłęby pary. Na dachu sterczał znak klanu „Kot na straży", silny magiczny symbol, dający energię napędowi samochodu. Powietrze wokół samochodu lekko lśniło od nanokadabr cały czas pilnujących, by inny silny magiczny znak nie zbliżył się do „Kota". To mogło grozić wypadkiem. Robert odruchowo zjechał na prawą część pasa. Jego tatuaż mocy był dostatecznie silny, by skolapsować z nanokadabrami samochodu, a to zazwyczaj kończyło się dla Roberta wysypką. Czy człowiek, który prawdziwie kocha, może chodzić z wysypką na plecach? I nie tylko na nich? Skręcił w Świętokrzyską i już miał przed sobą bramę strefy Północnego Pałacu. Żarty się kończyły – wkraczał na jedno z najlepiej strzeżonych terytoriów w Polsce. Robert zeskoczył z konia, zgodnie z procedurą wypowiedział zaklęcie odkodowujące, a kiedy podeszli

do niego zakuci w stal i uzbrojeni w miecze strażnicy, podał im swoją plastikową kartę identyfikacyjną.

– Kadet Robert Gralewski. Wezwano mnie.

– Mamy potwierdzenie. Wchodzić – powiedział gwardzista, uśmiechając się sympatycznie.

Chyba był chory.

• • •

Otwartym gwałtownie drzwiom gabinetu Ogalfina niemal udało się randez–vous z twarzą Roberta. Mężczyzna w ostatniej chwili cofnął się pół kroku. Najpierw na korytarz wyskoczyło dwóch policjantów, za nimi, prowadzony przez kolejnych dwóch, wyszedł skuty mężczyzna. Młody, ostrzyżony na łyso, z kudłatą brodą, w czerwonej koszulce, z nadrukowanymi słynnymi czteroma profilami – Lenina, Hitlera, Che Guevary i Jaruzelskiego – nad którymi unosiło się oko Saurona. Więzień zatrzymał spojrzenie na Robercie. Z jakiegoś tajemniczego powodu, znanego tylko jego choremu umysłowi, postanowił podzielić się z Robertem swoimi przemyśleniami na temat świata.

– Precz z monarchią! Precz z elfami! Niech żyje narodówka socjalistyczna!

Strażnicy nie zabronili mu siać propagandy, ale zdecydowanie skierowali go w stronę windy. Robert wszedł do gabinetu elfa. Kiedy Ogalfin był zdenerwowany, mówił w sposób niespecjalnie licujący z jego urzędem – komendanta Korpusu Kadetów Zwiadu – i wiekiem, czyli coś około trzystoma latami.

– Czy już nikt nikogo nie może zabić po prostu dla pieniędzy? – wrzeszczał, chodząc wzdłuż ściany.

Mundur miał nienagannie wyprasowany i ułożony, epolety lśniące, a kanty spodni równe, jakby przejechał po nich drogowy walec. Mizerykordia obijała się o jego udo przy każdym kroku. Pochwa mieczyka była złocona, pięknie zdobiona i z pewnością warta majątek. Elf miał gładką twarz, przeciętą zmarszczkami dokładnie tam gdzie trzeba, by sprawiać wrażenie solidnego i doświadczonego. Smoliste, gęste włosy były krótko przycięte, a szpiczaste uszy ozdobione kolczykami rangi. Ogalfin pochodził z jednego z najświetniejszych rodów zamieszkujących tę część Europy, a spokrewniony był z władcami niemal każdego zakątka świata. Nawet kiedy upijał się albo klął, robił to z klasą wodza. W czasie inwazji Ogalfin dowodził Hufcem Podlaskim. Rozpoczął i wygrał cztery bitwy. Zajął pół Polski, Czechy i kawałek Słowacji. Teraz rządził tutaj, a wściekliżny dostawał tylko wtedy, gdy więcej czasu zajmowała mu biurokracja, niż ściganie bandytów.

– Trupy, trupy, rozumiem to, czasem inaczej się nie da. Rozumiem, choć nie pochwalam i ścigam. Sektę, cholera założyli, odprawili mord rytualny. A mi król mówi, i niech będzie błogosławiony, że prymasa niepokoi wzrost zainteresowania sektami, dziwnymi kultami i magią! Magią, rozumiesz, chłopcze! To naprawdę zadziwiające, że się ludzie interesują magią... Oj dobry człowiek, z tego naszego prymasa, naprawdę dobry, ale czasem jak coś powie... Mówię ci, chłopcze, ja mam już plan morderstw rytualnych przekroczony w tym roku o dwadzieścia procent. Czy już nikt w tym kraju, do diaska, nie może popełnić zwykłego zabójstwa dla zarobku? No i król, i niech będzie błogosławiony, żąda wyjaśnień. I procesów. Przecież mu tego, chłopcze, nie wyczaruję, co nie?

Ogalfin ciężko usiadł w fotelu za swoim biurkiem, wygiął kark, opierając głowę na oparciu i zaczął gapić się w sufit, jakby mógł tam zobaczyć coś nowego, zamiast tej samej co zawsze plafonoweli. A to oznaczało, że faza wzburzenia opada i za chwilę zacznie się ciężka praca. Robert przestąpił śpiącego na podłodze żółwia memorskiego (elfy uwielbiali żółwie memorskie, kolejny dowód na to, że ich poczucie estetyki miewało swoje wstydliwe obszary).

– Jesteś zapamiętany – poinformował żółw, na chwilę wystawiając łeb ze skorupy. – Rejestr: delta górna, sekcja czarna, kod sześć osiemnaście a b pi.

– To miłe z twojej strony – odpowiedział Robert, siadając obok Ogalfina. – Co się dzieje, komendancie Ogalfin. Dlaczego mnie pan wezwał?

– Bo wreszcie mam dla ciebie zadanie, o jakie mnie prosiłeś. Wypad poza miasto. Zarejestrowaliśmy emanację w rejonie Zony.

– Co to jest?

– Artefakt. Satelity namierzyły go w dawnym zielonogórskim. To tylko kilkanaście kilometrów za Zoną, ale już na terenach bezmagicznych, kontrolowanych przez Marchię. Pewnie jakiś wieśniak znalazł w lesie amulet lub ryngraf z czasów ostatniej wojny. Albo upolował zwierzę poddane wpływom Zony i teraz ma w domu kupkę magicznych kości napompowanych nanokadabrami. Emanacja nie jest zbyt silna, ale nasi technicy twierdzą, że wycisną z tego przedmiotu sporo mocy. Musimy więc to przejąć, zanim się przeciwnik zorientuje. Dla ciebie to doskonała okazja do ćwiczeń w Zonie.

– Jaki oddział?

– Pójdziesz jako asystent Hardadiana O Mocnej Dłoni. Chyba go jeszcze nie znasz. Wspaniały wojownik. Przybył do Polski trzy lata temu i od tego czasu praktycznie cały czas siedzi w Zonie. Nawet Warszawy dobrze nie zwiedził. Przy okazji ty możesz poduczyć go trochę języka. No, dość tych pogaduszek. Odprawa za godzinę, ruszacie jeszcze dzisiaj.

• • •

Młodsze siostry są jak przeziębienie – zawsze przyplączą się nie w porę. Kajetan Kołbudzki szczerze zgadzał się tą sentencją i z każdym kolejnym przeżytym dniem coraz bardziej doceniał jej mądrość. Teraz zatrzymał się zasapany, patrząc właśnie na siostrę. Była niska jak na swój wiek, drobna. Ubrana w szarą, po wielokroć praną sukienkę, z długimi, jasnymi, zaplecionymi w warkoczyki włosami, brudnymi stopami, podrapanymi łydkami i kolanami, stała w środku lasu, zupełnie sama, najwyraźniej na niego czekając. A on nie miał czasu. Nie mógł się nią zająć. Nie mógł jej zabrać ze sobą. Nie powinien też jej tu zostawiać. Ale nie miał czasu. To, co do niedawna wydawało się szansą na zdobycie bogactwa i zapewnienie rodzinie lepszej przyszłości, teraz okazało się śmiertelnie groźne. Mogło przynieść zagładę nie tylko jego najbliższym, ale całej wsi. Wszystkim. Nawet tej głupiej siostrze. Przecież jegrzy szukali zbiega.

– Co ty tu robisz, Dorka?! – spytał.

– Czekam na ciebie, pójdziemy razem? – siostra trochę seplenila, bo w miejsce pogubionych mleczaków nie wyrosły jej jeszcze trzonowce. Nie sprawiała wrażenia przestraszonej.

– Nigdzie nie pójdziemy razem! Wracaj do domu! – krzyknął, ale już wypowiadając ostatnie wyrazy, wiedział, że popełnił błąd. Usta siostry wydęły się, oczy nabiegły łzami.

– Dorka, tylko mi tu nie rycz! – przyskoczył do niej, przytulił. – No nie rycz, mówię. Mama wie, że tu jesteś?

– Skąd ma wiedzieć, od rana jest na plantacji... Jaśka wzięła.

– A nie powinnaś ty w domu siedzieć? Nie zostawiła ci żadnej roboty?

– Może i powinnam, ale jak czarni przyjechali – Dorota aż się wzdrygnęła na wspomnienie



jegrów – to mnie babcia wysłała na pole, żeby ludzi powiadomić. No a potem pomyślałam, że ty pewnie znowu do lasu polecisz, tak jak co nocy...

– Co nocy?! W nocy to ja śpię!

– Gadaj sobie, gadaj. Mama i babcia to śpią po robocie, ale ja się łatwo budzę, Kajtek. Nie pamiętasz, jak tata mówił, że mam lekkie spanie? No to ze trzy razy zobaczyłam, że wychodzisz z domu, a za czwartym razem poszłam za tobą. I tu gdzieś mi się zgubiłeś. I teraz tu przyszłam. Sprytna jestem, co? – wyszczerzyła w uśmiechu te swoje szczerbate dziąsła, a Kajetan nie wiedział już, czy się złościć na jej wścibstwo, czy swoją nieuwagę.

– Słuchaj, Dorka – powiedział po chwili. – Nie możesz iść ze mną. Nie możesz. Wracaj do domu.

– Ani mi się śni! –odpowiedziała spokojnie. – Chyba, że chcesz, żeby się wszyscy dowiedzieli, że masz tajemnicę!

Sposób, w jaki zaakcentowała ostatnie słowo, przekonał Kajetana, że jego młodsza siostra nie żartuje. Ani ciut, ciut. Wziął więc siostrę za rękę i szybkim krokiem ruszyli w głąb lasu. Nie mógł więcej tracić czasu. Musiał jak najszybciej zawiadomić Hah–hona o wizycie jegrów.

– Siedź tu i nie ruszaj się, rozumiesz? – Kajetan wcisnął Dorkę w kępę wyjątkowo rozłożystych łopuchów. – Choćby cię mrówki pożarły, choćby cię coś swędziało, choćby przechodził tędy mały puchaty zajączek! Nie ruszaj się!

– Dobrze, Kajtek – dziewczynka sprawiała wrażenie, jakby zrozumiała, co mówił i na dodatek zamierzała go słuchać.

Ta zgodność budziła w chłopcu jak najgorsze przeczucia, ale nie miał wyboru. Kucnął nad siostrą, położył jej ręce na ramionach.

– Posłuchaj, Dorka, to nie jest zabawa, jeśli mnie nie posłuchasz może się tobie stać coś złego. I mnie też. I mamie. Będziesz tu siedzieć?

– Będę – spojrzała mu prosto w oczy. Chyba naprawdę się przestraszyła.

– To dobrze. Wrócę zaraz – podniósł się i uważnie rozejrzał wokół.

– Kajtek?

– Co?

– A jak lisek będzie przechodził, to mogę się ruszyć?

– Nie! – krzyknął niemal.

Jakoś tam jeszcze próbowała z nim dyskutować, ale nie wdał się w rozważanie różnic pomiędzy puchatym króliczkiem, a liskiem. Biegiem pokonał ostatni kawałek trasy. Minął znajome drzewa, jagodowe pólko, zwalony pień, wreszcie dotarł do leżącego na ziemi, zawalonego przed laty, teraz zgniłego i porośniętego płotu. Przekroczył go i skierował się ku sterczącym z krzaków kilku drewnianym słupom, najwyraźniej ruinie jakiegoś domu. Budynek padł pod naporem przyrody już dawno, a jedynym śladem jego istnienia były ułomki ścian. Płożące się pomiędzy nimi rośliny w jakiś subtelny, ale jednak zauważalny sposób różniły się od leśnego otoczenia, wyznaczając wyraźny prostokąt dawnej podłogi domu. Może były mniej zielone, a może trochę niższe. Dość że Kajetan, odkrywszy je kiedyś od razu zrozumiał, że trafił na ślad dawnego świata. Jeszcze większe było jego zdumienie i zachwyt, gdy niemal na środku prostokąta znalazł kwadratową dziurę prowadzącą do niewielkiej piwnicy. Pod ziemią znalazł skarby – puste niestłuczone butelki, zardzewiałe gwoździe, czaszkę jakiegoś rogatego zwierzęcia i metalowy kubek. Kubek przydał się w domu, a resztę przedmiotów Kajetan wymienił na jedzenie. Nic więc dziwnego, że to tu przyprowadził spotkaną przez siebie w lesie istotę. Głęboko wierzył, że dzięki niej i dzięki temu miejscu, oczywiście, znowu zdoła zarobić trochę jedzenia. Teraz jednak okazało się, że może być zupełnie inaczej.

– Hah–hon! – zawołał Kajetan. – To ja, Hah–hon, możesz wyjść.

Z ukrytego teraz pod gałęziami wejścia do loszku dobiegł rumor. Pryzma ściągniętych tu przez Kajetana badyli poruszyła się, przesunęła i naprzeciw chłopca stanął najdziwniejszy człowiek, jakiego chłopiec kiedykolwiek widział w życiu. Hah–hon miał metr wzrostu, był mocno zbudowany, ręce miał nieproporcjonalnie długie, a nogi krótkie (za wyjątkiem stóp – być może gdyby zsumować długość nóg i stóp Hah–hona, okazałoby się, że ma on dłuższe dolne kończyny niż najwyżsi dorośli ze wsi). Palce u jego potężnych dłoni były dziwnie długie i smukłe, opatrzone trzecim stawem i paznokciami po obu stronach. Na tym pokracznym ciele tkwiła kulista głowa. Hah–hon był niemal zupełnie łysy, miał duże migdałowe oczy o niebieskich źrenicach, nos wielki i miękki jak kartofel, który zbyt długo poleżał w piwnicy. Jego duże usta ukrywały dwa rzędy jasnożółtych, lśniących zębów. W tym przypadku określenie „słoneczny uśmiech" sprawdzało się znakomicie. Jednak Hah–hon nie znajdował się w najlepszej kondycji. Jego policzek przecinała długa, źle wygojona rana, miał też kłopoty z ruszaniem lewą ręką, krzywił się niemiłosiernie, gdy musiał ją podnieść bardziej niż do poziomu. Był zmęczony, jeśli nie głodny, to na pewno nie syty, ranny i chyba po prostu chory. Jednak na widok Kajetana rozpromienił się w cytrynowym uśmiechu.

– Masz?!

– Jeszcze nie, ale wiem skąd zdobyć.

– Dobrze – Hah–hon wygramolił się wreszcie z jamy i podszedł do Kajetana.

Przywitali się uściskiem rąk. Dłoń chłopca w całości mieściła się w łapie gnoma.

– Ale jak nie masz substratu, to po co tu przyszedłeś?

– Jegrzy już wiedzą, że tu jesteś. Zarządzili obławę. Musisz się lepiej schować!

Gnom nie odpowiedział od razu. Lewą rękę podniósł do szyi, dotknął podłużnego, metalicznego wisiorka.

– Jestem już prawie gotów. Dostarcz mi to, co obiecałeś, a po prostu im stąd ucieknę.

– Ale wrócisz, i sprowadzisz pomoc?

– Dałem słowo. Nie pamiętasz?

Kajetan pamiętał. Jak mógł zapomnieć wydarzenie ledwie sprzed tygodnia? To wtedy napotkał w lesie gnoma. Zbierał grzyby, jak zwykle rankiem o tej porze roku. Matka przyrządzała je później na różne sposoby, część suszyła na zimę, a czasem wymieniała na jakieś inne dobra. Wielu ludzi w wiosce bało się szukać grzybów. Niewprawny zbieracz narażał się na śmierć, o czym mieszkańcy wsi przekonali się dobitnie zeszłego roku, kiedy to mała Helenka dała się nabrać udającemu grzyb kameleakowi. Nawet nie było czego pochować, ledwie szczątki ubrania znaleźli wieśniacy obok napuchłej bulwy potwora. Postąpili wtedy, jak zwykle w takich przypadkach – rozgrzebali ziemię, wydłubali ukryty tam kadłub, przyspali gałęziami i suchym igliwiem, po czym spalili. Ale siedmioletniej Helence to życia nie przywróciło, a Kajtek zyskał nowych klientów na swoje grzyby. Tydzień temu miał właśnie wracać do domu po obfitym zbiorze, kiedy zarośla za jego plecami zaszeleściły zdecydowanie głośniej, niżby to wypadało. Chłopak cisnął koszyk na ziemię tak gwałtownie, że grzyby poturlały się na mech. Odwrócił się.

Naprzeciw niego stał dziwny, człekopodobny a jednak nieludzki stwór, ubrany w pyszne niegdyś i kolorowe, teraz podarte i spłowiałe ubranie. Nie wyglądał groźnie, ba, sam nawet bardziej potrzebował pomocy. Twarz miał zmęczoną, pokrytą brudem i zaschniętą krwią. Dyszał ciężko jak po długim biegu, a przy każdym wdechu krzywił się niemiłosiernie. Lewą rękę miał dziwnie wykrzywioną, wyraźnie osłaniał przed urazem bezwładne palce. W prawej dłoni ściskał jakiś czarny, podłużny przedmiot. Kajetan pomyślał, że to broń. „Powinienem zwiewać" – przemknęło mu przez głowę, jednak nie ruszył się, jakby podświadomie czuł, że dziwny intruz nie może mu zagrozić. Że nie ma nic wspólnego z jegrami i ich panami, a jeśli już cokolwiek – to właśnie sam przed nimi ucieka. Wszystko to przebiegło przez głowę Kajetana w tej krótkiej chwili, gdy obserwował nieznaną istotę.

– Pomóż mi – to były pierwsze słowa, jakie od niej usłyszał. – Proszę.

Hah–hon pochodził z rasy gnomów, zamieszkującej inny świat, oddzielony od świata ludzi. Tu padło kilka słów, których Kajetan nie zrozumiał, ale była mowa o błonie wyobraźni, osmozie magicznej, natężeniu pływów. Lud Hah–hona prowadził wojnę z panami jegrów. Barlogowie zaatakowali świat gnoma, tak jak i ludzki, tyle że natrafili na znacznie silniejszy opór. Wojna trwa do dziś, krwawa, okrutna, bezwzględna. Hah–hon należał do specjalnej grupy wojowników, których wysłano do świata ludzi, by szpiegowali barlogów. Niestety, został złapany i przez dwa lata więziony był przez jegrów. Kilka dni temu udało mu się uciec, a przy okazji skraść ten oto niezwykły przedmiot – tu Hah–hon pokazał swój największy skarb – klucz umożliwiający przekraczanie bariery między światami. Gnom chciał wrócić do swoich i mógł to uczynić, choć nie było to takie proste. Klucz należał do barlogów, dostrojony był do ich magii. Hah–hon musiał go okiełznać, a do tego potrzebował więcej sił, czasu i specjalnych rytuałów. I tak wiele mocy kosztowało go osłabienie aury artefaktu tak, by był on niewyczuwalny dla pościgu. Prosił Kajetana o zachowanie tajemnicy i pomoc.

– Kiedy wrócę do swoich, odpocznę trochę – mówił – a potem odwdzięczę ci się. Czego byś chciał? Zrobię wszystko, co będzie w mojej mocy, co będzie w mocy moich rodaków.

Kajetan nie odpowiedział wtedy od razu. Stał naprzeciw istoty równej sobie wzrostem, choć bez wątpienia znacznie starszej i nieporównanie mądrzejszej. Istota ta w ciągu ledwie kwadransa opowiedziała mu więcej o tajemnicach świata, niż ona sam dowiedział się przez dwanaście lat swojego dotychczasowego życia. Czego mógł pragnąć? Jedzenia? Broni? Ubrań?

– Chcę, żebyś zabrał mnie stąd. Mnie i moją całą rodzinę, mamę, babcię, siostrę i brata. Czy możesz to zrobić? – spytał Kajetan, wpatrując się w oczy gnoma.

Ten nie uciekł spojrzeniem. Gapił się na chłopca swymi niesamowitymi oczami.

– Tak. Mogę was zabrać do lepszego świata. I zrobię to, przysięgam, jeśli tylko mi pomożesz.

I Kajetan pomagał. Dostarczył ziół przyspieszających gojenie licznych ran Hah–hona, z których większość była efektem jegrskich tortur. Przynosił jedzenie, często sobie samemu odejmowane od ust. Wreszcie, zdobywał dlań przedmioty niezbędne do rytuału przejścia – korę brzozy, futro psa, wodę z głębokiej studni i kilka innych rzeczy, nader dziwnych i wcale nie kojarzących się z wysoką magią.

– Przechodzenie między światami nie odbywa się poprzez jakieś wrota – tłumaczył Hah–hon, choć Kajtek nie zawsze był pewien, czy gnom mówi do niego, czy do siebie. – To raczej przenikanie przez barierę, tak jak woda przenika przez tkaninę. Najpierw muszę zbudować specjalną osnowę, która wprzęgnie się we włókna twojej rzeczywistości. Potrzebuję więc fragmentów mocy tego świata. Potem klucz pozwoli mi jakby rozsunąć nici tej sztucznej łaty, zamienić gęstą tkaninę w sieć o dużych okach. Przez jedno z nich ucieknę. Rozumiesz?

Kajetan nie wszystko rozumiał, ale z zapałem kiwał głową.

Klucz był małym podłużnym przedmiotem, o barwie żelaza, choć w dotyku bardziej przypominającym kamień niż metal. Kiedy Hah–hon trzymał go, ledwie co wystawał z jego dłoni. To dziwne, ale gdy gnom pozwolił raz Kajetanowi wziąć klucz do ręki, ten niemal cały ukrył się i w dłoni chłopca, znacznie mniejszej od gnomiej. Magiczny przedmiot wyglądem przypominał nieco nóż, miał rękojeść stanowiącą blisko połowę jego długości. Wyrastał z niej płaski trójkąt, tyle że nienaostrzony na brzegach. Cały przedmiot pokryty był miniaturowymi rysunkami, tak małymi, że kiedy Kajetan przysunął sobie klucz tuż do oczu, dostrzegł jedynie maciupeńkie kreski i kółeczka, które najwyraźniej układały się w jakieś wzory. Hah–hon przywiązał do niego kawałek sznurka i nosił na szyi, ukryty pod koszulą.

– Cała trudność polega na tym – tłumaczył Hah–hon – że jegrzy wyssali ze mnie moc, wypłukali mnie jak patroszoną rybę. A potem jeszcze przez tydzień uciekałem lasem, myląc tropy i walcząc z licznymi niebezpieczeństwami. Potrzebuję kilku dni, żeby na powrót zebrać siły, tak bym mógł zapanować nad tym kluczem.

Kajtek był dumny. Podsłuchał kiedyś ojca, gdy ten rozmawiał z innym mieszkańcem wioski. Mówili o ludziach, którzy mieszkają gdzieś daleko i walczą z jegrami. Są na tyle silni, że żyją na wolności, a barlogi nie mogą przekroczyć granic ich kraju. Dorośli mówili o tym szeptem, w tajemnicy, sami nie do końca wierząc w powtarzane przez siebie słowa. A tu proszę – on sam spotkał takiego człowieka... no może nie całkowicie człowieka... który pochodzi z kraju wolnego od jegrów, walczy z nimi i na dodatek potrzebuje jego, Kajetana, pomocy. Jak to mawiał tata: „Cud nad wiszą", choć ani chłopiec, ani jego ojciec nie wiedzieli, co to jest ta wisza i jak można nad nią fruwać.

Gnom nie przejął się wiadomością o poszukiwaniach prowadzonych przez jegrów.

– Przede wszystkim zachowaj spokój. Gdyby wiedzieli, że tu jestem, już by mnie złapali. Tych czterech jeźdźców, to zwykła obsada stanicy, a ich wizyta w wiosce to rutynowa kontrola. Mamy trochę czasu, ale musimy działać szybko. Uda ci się zdobyć dla mnie ostatni składnik do jutra rana?

– Tak, Hah–honie. Wrócę tu o świcie, ale lepiej nie wychodź z kryjówki.

Gnom spojrzał na niego, lekko przekrzywiając głowę.

– No proszę, dziecko się o mnie troszczy. Lepiej postaraj się, żeby tobie się żadna krzywda nie stała w czasie drogi powrotnej. Ja i tak muszę zacząć rytuały. No, leć już.

Kajetan odwrócił się na pięcie i już po chwili zostawił za sobą leśne ruiny, ukryte za zwartym gąszczem krzaków. Gdzieś tu powinna czekać na niego Dorka, chyba że się jej znudziło, albo zobaczyła liska, albo króliczka, albo zachciało jej się pić, albo siusiu, albo prostu postanowiła się przejść. O dziwo, czekała tam, gdzie ją zostawił.

• • •

„Apacz" wisiał jakieś dwadzieścia metrów nad ziemią. Elf wypluł z ust zapałkę i dopiął karabińczyk do liny. Jeszcze raz sprawdził ułożenie łuku na plecach i przesunął lekko przytroczony do boku miecz. Wcisnął pod hełm wystający czubek ucha. Elfy wszystko robią idealnie tak, jak trzeba. Albo jak im się wydaje, że trzeba.

– Geronimo! – krzyknął i skoczył.

Robert odczekał chwilę i sam podszedł do progu kabiny. Lekko wychylił głowę, zobaczył, że elf już się wypiął, więc sam złapał linę i zrobił krok do przodu. Zamortyzował upadek, ale i tak poczuł strzyknięcie w lewym kolanie.

– Zjeżdżajcie!

– Powodzenia! – usłyszał jeszcze. Helikopter skierował dziób na wschód i zaczął się oddalać.

Wkrótce był już tylko czarną muchą na błękitnym niebie.

– Nie lubię – powiedział elf, a Robert nie był pewien, czy jego towarzysz mówi o lataniu helikopterem, skoku czy rozpościerających się przed nimi widokach.

Stali na placku piaszczystego pola zewsząd otoczonego młodniakiem. Od granicy lasu dzieliło ich może dwadzieścia kroków. Drzewa były różnokolorowe i Robert odniósł wrażenie, że niektóre z nich poruszają gałęziami wcale nie w tę stronę, w którą wieje wiatr. Kilka miało oczy.

– No, to do roboty – powiedział Robert.

Klęknął, z kieszeni na udzie wyjął mały czarny przedmiot. Przesunął dłonią po ziemi, przesypując pomiędzy palcami sypki piasek. Podniósł wzrok na elfa.

– I jak?

Hardadian właśnie rozhuśtał metalowe wahadełko. Przez kilkanaście sekund bacznie obserwował jego ruchy, wreszcie potakująco kiwnął głową. Jest OK. Satelitarne obserwacje amerykańców potwierdziły się. Ten kawał pustej, porośniętej tylko jakąś zwykłą trawą i krzaczorami ziemi nie zawierał wrogich nanokadabr. Mogą tu rozstawić sprzęt. Robert wygrzebał w ziemi płytką jamkę, włożył do niej czarny przedmiot, zasypał. Podniósł do oczu lewą rękę, ściągnął rękaw, odsłaniając bransoletę ciasno opinającą przedramię i wycisnął na niej kody uaktywniające. Ziemia u jego stóp poruszyła się, wychynęło z niej sześć cienkich prętów, które wygięły się do góry niczym nogi przewróconego na grzbiet żuka. Robert znów spojrzał na komunikator.

– Mamy łączność z bazą. Jeszcze trzy minuty.

– Ruszajmy!

I ruszyli. Przed sobą mieli Zonę – trzydziestokilometrowy pas zniszczonego kraju, przez który od pół stulecia przewalały się regularne armie i bandy łupieżców, magiczne wyładowania i czołgowe zagony, kohorty pancernych jeźdźców i szare cienie zwiadowców. Ślady dawnych wojen trwały tu w postaci pól magicznych, ruchomych stężeń nanokadabr i dziwnych stworzeń. Dodatkowe niebezpieczeństwo stanowiły oddziały wojskowe. Za zniszczoną strefą zaczynał się bezmagiczny obszar, władztwo barlogów i ich sług – Marchie. Człowiek Robert i elf Hardadian nie musieli iść tak daleko. Amerykańskie satelity szpiegowskie określiły położenie artefaktu jeszcze w obszarze przedodrzańskim. Gdyby było inaczej, elfowi towarzyszyłby nie Robert, a Georg Baumchen, wysłannik rezydującej w Warszawie ekspozytury rządu Wolnych Niemiec. Na szczęście dla Georga (warszawianki są piękne, a piwo tu dobre) i na nieszczęście dla Roberta (powody te same) artefakt zamanifestował swoją obecność na wschód od Odry, w okolicach dawnego Kożuchowa. Amerykańskie satelity zlokalizowały go z dokładnością do piętnastu kilometrów, co i tak było niezłym wynikiem, zważywszy, że skonstruowane według elfickich projektów sputniki zbudowane były głównie z drzewa lipowego, pokrytego runicznymi płaskorzeźbami, zalanymi potem mithrilem. Kiedy okazało się, że konstrukcje te rzeczywiście orbitują i nadają, co najmniej trzech pracowników NASA popadło w stan depresji, w tym jeden – maniakalnej. A jednak cały wysiłek przemysłowy USA, wyniszczonego wojnami z kanadyjskimi barlogami, szedł w utrzymywanie satelitarnego monitoringu wrogich kolonii na Ziemi. Alianci uzyskali dzięki nim przewagę nad przeciwnikiem i zdołali powstrzymać ekspansję barlogów. W Europie status quo utrzymywał się od dobrych dwóch dekad. Przez ten czas jegrzy nie zwiększyli swych stref ani w Polsce, ani w Bretonii, ani w Padanii. Tylko na północy dotarli aż do oceanu, zlewającego się w jeden akwen z Bałtykiem, tam gdzie kiedyś była Dania.

„Apacz" WP dowiózł Roberta i Hardadiana najdalej jak mógł, tak, by na pewno nie zostali wykryci. Ponieważ sztab nie znał dokładnego położenia artefaktu, uznano, że lepiej wysłać dwóch zwiadowców, którzy będą w stanie na miejscu zbadać teren i namierzyć cel. Mieli przedrzeć się przez Zonę, unikając zarówno magicznych emanacji, jak i zwiadowców wroga, a potem, już na ziemi okupowanej, odszukać artefakt. Kiedy go znajdą, wezwą pomoc, a helikopter z Twierdzy Głogów będzie na miejscu w ciągu kwadransa. Dostatecznie szybko, by jegrzy nie zdążyli zareagować i podjąć walki – co niechybnie miałoby miejsce, gdyby po artefakt wysłano dużą ekspedycję. Nie był wart aż takiego ryzyka.

W magicznym lesie prowadził elf. Szli szybkim krokiem, bacznie jednak kontrolując teren. Drzewa rosły gęsto, walcząc o dostęp do słonecznych promieni. Przeważały iglaki, ale sporo też było brzóz, wierzb i jarzębin. Pod stopami płożyła się rzadka trawa, rosły skupiska paproci, a czasem gęste krzewowe zagajniki. Mocne, czerwcowe słońce przebijało się aż do ziemi zielonozłotym blaskiem. Do takiego lasu zabiera się rodzinę na jagody. Oczywiście, jeśli bardzo się nie lubi się swojej rodziny. Bowiem ten las zabijał. Nie zawsze, ale czasami. Taka gra z probabilistyką. Hardadian wyjął łuk, Robert przesunął na pierś swoje MP7, ustawiając je na trzystrzałowe serie. Elf prowadził pewnie, choć czasem zatrzymywał się, zastygał na moment



w bezruchu, by nagle skręcić, ominąć jakieś drzewo, wykrot czy zwalony pień. Hardadian nie pierwszy raz przemierzał Zonę, co oczywiście miało pewne znaczenie. Niezbyt wielkie, co prawda, bo magiczne pływy zmieniały tu nie tylko położenie niebezpiecznych miejsc, ale i topografię terenu, a najprawdopodobniej także odległości między punktami (zdarzały się inne problemy z czasoprzestrzenią, na przykład jeden ze zwiadowców twierdził, że pewnego razu odnalazł w środku lasu dolny Manhattan, a inny utrzymywał, że zobaczył pingwina). Jednak lepsza szczątkowa wiedza niż żadna, a poza tym elf nieporównanie lepiej niż najbardziej czaroczuły człowiek mógł przewidzieć i zwalczać magiczne pułapki. Czaroczułość Roberta wynosiła osiem i siedemdziesiąt sześć setnych w dziesięciopunktowej skali Smitha–Koja–Vujowica, co lokowało go w górnych trzech promilach ludzkiej populacji. Czasami był zadowolony z tego faktu, zazwyczaj jednak nie wtedy, gdy musiał drałować przez puszczę, dźwigając ekwipunek ważący prawie trzydzieści kilogramów. Las odwzajemniał to uczucie.

Od jednego z drzew niespodziewanie oderwał się zielony, włochaty cień i bezdźwięcznie podążył za intruzami. Nie był rzeczywistym potworem, o nie, można wręcz powiedzieć, iż w ogóle nie był rzeczywisty, stanowił dużą i ruchomą szczelinę w kontinuum realnego świata. To tylko jakiś zabłąkany zgęstek magii uplótł z nanokadabr niewidzialny szkielet, a potem przyobleklł w ciało lasu: kożuch mchu wyrwany z ziemi stał się skórą stwora, kamienie jego zębami, a ostre ułamki gałęzi – szponami. Oberwały też zupełnie niewinne pająki, które zmuszono do tkania okrągłych sieci tam, gdzie każde szanujące się zwierzę powinno mieć oczy. Oraz w kilku innych miejscach. Stwór skoczył na plecy Roberta, rozcapierzając cztery przednie, widmowe łapy i otwierając paszczę, której wielkość i proporcje sugerowały, że leśne nanokadabry musiały kiedyś zawrzeć bliską znajomość z rybami głębinowymi. Robert wyczuł, że coś jest nie tak, kiedy drewniane szpony niemal dotykały jego szyi. Skoczył w bok, lufa jego pistoletu maszynowego poszukiwała celu. Elf był szybszy. Miejsce, w którym jeszcze przed chwilą znajdowała się głowa Roberta, przecięła ze świstem strzała wypuszczona z Hardadianowego łuku. Elfi pocisk mignął srebrzystym blaskiem i wbił się w pajęcze oko potwora. Coś sapnęło, rozległ się trzask i łoskot, jakby walącego drzewa. Potwór rozpadł się w powietrzu, elementy tworzące jego ciało łupnęły na ziemię. Strzała, która zgodnie z logiką powinna również spaść razem z nimi albo poszybować dalej pomiędzy drzewa, zniknęła.

Robert poderwał na nogi. Szepcząc ochronne zaklęcia, omiatał lufą peemu najbliższe drzewa. Elf też miał już na cięciwie kolejną strzałę. Drzewce łuku lśniło na czerwono.

– Dendroidy rzadko grasują parami – powiedział Hardadian, po dłuższej chwili opuszczając broń. – Ten nie był zbyt groźny.

– Za to ty byłeś. Dobrze, że uskoczyłem, bo miałbym teraz trzecie oko.

– Podobno od namiaru głowa nie boli.

– Chyba, że ma się strzałę w czaszce. – powiedział Robert, ale po chwili dodał. – Dzięki.

– Idziemy, przed zmrokiem musimy przejść jeszcze z siedem kilometrów. A możemy tu spotkać rzeczy znacznie groźniejsze od dendroida.

I rzeczywiście, w ciągu najbliższych godzin Robert przekonał się, że elf miał rację. Jak to zazwyczaj bywa z elfami.

• • •

Tym razem to Hah–hon czekał na Kajetana. Pusty plac po dawnym budynku został przez gnoma oczyszczony z krzaków. Przez mech biegły wyryte aż do czarnej ziemi, szerokie na dłoń bruzdy, układające się to w spirale, to w zamaszyste znaki tajemnego pisma, to w uproszczone kształty zwierząt. Wszystkie linie zbiegały się w środku polany, gdzie Hah–hon ułożył krąg z kamieni, na tyle duży, że Kajetan nie zdołałby go przeskoczyć, nawet, gdyby się rozpędził. Większość kamieni sam tu zresztą przyniósł, łatwiej było je zebrać na polach niż w środku lasu. Było ich dwadzieścia cztery – największy wielkości głowy dziecka, najmniejszy niczym zwinięta pięść.

Jak kiedyś gnom objaśnił chłopcu, wyryte we mchu ścieżki miały naładować kamienie mocą ziemi, ta zaś, skondensowana na zgromadzonych we wnętrzu kręgu przedmiotach, pozwalała kluczowi otworzyć wrota do rodzinnego świata gnoma. Przedmiotów było pięć. Krwistoczerwony kryształ, amulet gnoma pamiętający drogę do domu. Zwitek pożółkłego papieru, pokryty czarnymi znakami – oto formuły pozwalające zdejmować kolejne zasłony oddzielające rzeczywistości. Gałązka dębu zbierająca moc roślin, kość jelenia dająca siłę zwierząt. Sam Hah–hon siedział nieruchomo pośrodku zbudowanej przez siebie międzyświatowej bramy. Podkurczył nogi, lekko pochylony do przodu wsparł się długimi rękami o ziemię. Miał zamknięte oczy, a ustami ciężko łapie powietrze. Wyglądał, jakby samym wysiłkiem woli powstrzymywał ze trzy trzęsienia ziemi i jeszcze spore tornado na dodatek.

– Masz to, chłopcze? – spytał, nie otwierając oczu.

– Mam – powiedział Kajetan, powoli zbliżając się do gnoma.

Szedł ostrożnie, starając się nie nadepnąć na żadną w wydłubanych we mchu linii. Uznał, że skoro coś tam tymi liniami płynie, i jeszcze ani trochę tego nie widać, to lepiej nie wsadzać w to bosej stopy. Doszedł do granicy kamiennego kręgu. Teraz dostrzegł, że gnom w lewym ręku trzyma klucz przejścia.

– To dobrze – Hah–hon otworzył oczy, wyłupiaste jak zawsze, ale teraz lśnił w nich blask gorączki. – Zbliża się dobra chwila.

– Jegrów nie ma we wsi. Nasi się dopiero zbierają. Masz czas.

– Daj mi jajko – gnom wyciągnął dłoń w stronę Kajetana.

– Ale... – chłopiec zawahał się. Nie chciał wchodzić do kamiennego kręgu.

Stał na jego obwodzie, przestępował z nogi na nogę, nie mogąc się zdecydować na pierwszy krok.

– Boisz się? – Hah–hon uśmiechnął się.

– Ja? Skąd? Wcale! – Kajtek mężnie wypiął pierś ale kroku nie zrobił.

– I dobrze, że się boisz, chłopcze. Tu koncentrują się nici magii, a ty nią nie władasz. Na dodatek nie mam własnego klucza, tylko to – na otwartej dłoni podniósł klucz przejścia. – To klucz, jak ich dziwacznie nazywasz, barlogów. Muszę dostosować do niego aurę magiczną mojego świata. Inaczej by to wyglądało, gdyby mi te ścierwa nie zabrały mojego. Uwierz mi, inaczej... No dobrze, daj jajko.

Kajetan sięgnął do kieszeni i wyjął owinięte dla bezpieczeństwa sianem kurze jajko. Nie rozumiał do końca, dlaczego było niezbędne (Hah–hon mówił coś o misterium odrodzenia, skorupie świata i kalibracji ektoplazmy). Kosztowało Kajtka nader ryzykowaną wyprawę do kurnika sąsiadów. Za podbieranie jajek można było dostać i dziesięć kijów. Chłopak przestawił jedną nogę ponad krąg kamieni. Zawahał się, jakby sprawdzał, czy stopa nie zanurzy się we wrzątku. Ale nie, nic się nie stało. Teraz śmiało wkroczył do koła, podszedł do Hah–hona i podał mu jajko. Gnom wziął je, chwilę ważył w zaciśniętej dłoni. A potem gwałtownym ruchem wsunął do ust i rozgryzł. Kajetana nagle uderzyła fala ciepła. Przed oczami zamigotało mu, otaczający świat zaczął zmieniać barwy jak oszalały, teraz dopiero chłopiec poczuł rwanie prądów mocy, nurtów magicznej siły płynących zewsząd wprost do gnoma, a przy okazji przenikających i jego ciało. Kajetan zachwiał się i byłby przewrócił na ziemię, gdyby nie powstrzymały go dłonie Hah–hona.

– Przykro mi, naprawdę... – powiedział gnom, a z kącików jego ust spływał lepki tęczowo barwny płyn.

• • •

Tej strażnicy jegrów nie było na żadnych planach, którymi dysponował sztab. Wyłoniła się zza drzew niespodziewanie – wysoki, drewniany budynek przypominał wiatrak, tyle, że sześcioramienne skrzydła znajdowały się na wszystkich czterech ścianach i obracały w tak zsynchronizowany sposób, żeby się wzajemnie nie zniszczyć. Pierwszy wyczuł go elf.

– No, żesz końska noga! – użył jednego z licznych elfich przekleństw, nieodmiennie bawiących Roberta.

Plotki mówiły, że na królewskim dworze istniała specjalna funkcja Skandalisty Koronnego, którego specjalnym zadaniem było wymyślanie nowych obelg. Żaden szanujący się elf nie użyłby innych przekleństw, niż te z obowiązującego słownika.

– Końska jak kupa słonia! – Hardadian kontynuował wyrażanie oburzenia tak poważnym odstępstwem od planu, jakim była obecność jegrskiej, niezarejestrowanej wartowni. – Jak wrócimy, to każę tym z pelengu astronomicznego zeżreć własną sałatę! Jeszcze wczoraj mówili mi, że mają aktualne raporty z satelitów. Co to w ogóle jest do prostytutki biedy?!



– Kurwy nędzy – odruchowo poprawił go Robert. – Co się dzieje i co robimy?

– Zobacz – Hardadian obrysował palcem kontury budynku – to strażnica graniczna. Wirniki generują przestrzeń Kaffana gęstą od nanokadabr jak kisiel. Nie przejdziemy obok niewykryci. Tu jesteśmy bezpieczni, bo fale Kaffana rozpraszają się na drzewach, ale na tym polu będziemy widoczni jak mucha na szybie jadącego samochodu.

– Możemy to obejść?

– Poczekaj chwilę.

Hardadian ściągnął plecak, z bocznej kieszeni wyjął pierścionek z żółtego metalu, pokryty siatką drobnych inskrypcji. Wsadził go na palec wskazujący, obrócił trzy razy w lewo, dwa razy w prawo, cały czas szepcząc słowa zaklęć. Robert rozpoznał tylko pierwsze wersy mantr otwierających seans magii sprzęgowej. Hardadian próbował włamać się do macierzy przestrzennej jegrskich nanokadabr, zbadać ich natężenie i zasięg. To już była wyższa szkoła jazdy, żaden człowiek, choćby i władający magią tak sprawnie jak Robert, nie potrafiłby się tym zająć. Nawet gdyby nauczył się magicznych asemblerów sterujących nanokadabrami, nawet gdyby w ciągu kilkudziesięciu lat swego życia wkuł miliony formuł, których elfy uczą się przez trzysta lat swojego – nie starczyłoby mu mocy. Może w Warszawie, gdzie naturalne gradienty magii były znacząco podwyższone obecnością tysięcy elfów i ich urządzeń, powłok ochronnych i dawnych nanokadabrowych wyładowań. Tam dobrze umagicznieni ludzie pracowali razem z elfami, przeprowadzali eksperymenty, tworzyli artefakty. Jednak tu, na terenie jałowym, cała moc płynąć musiała z wnętrza rzucającej czar istoty. Robert byłby w stanie wygenerować jakieś proste zjawiska czy przedmioty – ale konfrontacja z wojenną magią barlogów skończyłaby się katastrofą. Hardadian chwilę jeszcze sondował otoczenie strażnicy, po czym w milczeniu ściągnął pierścień i z powrotem zapakował go do plecaka.

– I jak? – spytał Robert.

– Dobrze nie jest. To mocny generator. Tworzy płot ochronny na jakieś piętnaście kilometrów na północ i siedemnaście na południe. To oznacza, że musimy nadłożyć drogi. Przy naszym tempie stracimy jakieś sześć, siedem godzin.

– Dużo. Co za pech, że musieliśmy wyjść akurat na samą strażnicę.

– Jak to pech? – zdziwił się Hardadian.

– Nie zastanawia cię, że postawili ten cholerny wiatrak akurat na naszej drodze? Może spodziewają się, że zaryzykujemy wyprawę po artefakt? Może już tam na nas czekają?

– Tego bym się nie obawiał – Hardadian uśmiechnął się. – Ta strażnica tak naprawdę tu nie stoi.

– Jak to: nie stoi? A co ja widzę przed sobą? Budkę z lodami?

– To tylko złudzenie. Jeśli byśmy wyszli z lasu pięć kilometrów dalej, to też zobaczylibyśmy strażnicę. Ona jest wszędzie, na całej szerokości parkanu, i jednocześnie nigdzie. Ale, jeśli ktoś włazi na barierę, to niejako wizualizuje ten budynek.

– Przecież to bez sensu...

– Co bez sensu? Dlaczego bez sensu? – oburzył się elf. – To tak jak z tymi waszymi, no, tymi... elektronami. Są w każdym miejscu powłoki atomowej tak jakoś statystycznie. Ale gdy wali w nie foton, to okazuje się, że jak najbardziej tkwią w jednym, konkretnym punkcie. Cały twój świat zbudowany jest z takich absurdalnych cząsteczek, a ty mi mówisz, że uczciwy magiczny parkan jest niemożliwy! Oczywiście, o ile uczciwym parkanem można nazwać płot postawiony przez barlogów.

– No dobra, co robimy? – Robert nie za bardzo chciał się wdawać w dywagacje o fizyce kwantowej i magicznej. Nie rozumiał ani jednej, ani drugiej, choć obie doskonale sprawdzały się w praktyce.

– Obchodzenie płotu potrwa za długo. No i ten las nie jest bezpieczny. Możemy natknąć się na różne przeszkody. Jak daleko jesteśmy od celu?

– Ostatni zapis z satelity, z jakiego mogliśmy skorzystać, lokalizował artefakt dziesięć kilometrów od tego miejsca.

– Czyli dwie godziny. Helikopter?

– Będzie tu w kwadrans od wezwania.

– Pytanie brzmi: jak daleko są jegrzy? I jak szybko uda nam się dokładnie namierzyć artefakt?

– Czyżbyś chciał...

– Nie mamy innego wyjścia. Musimy przełamać parkan. A potem biec tak szybko, ile mamy siły w tej szlachetnej nazwie, z której wyrastają nogi.

Otoczeni magicznymi osłonami, elf i człowiek przemykali od drzewa do drzewa, kryli się za krzakami, wpełzali w kępy długiej trawy. Robert czuł się nieswojo, jak zawsze w takich sytuacjach – wydawało mu się, że jest doskonale widoczny, że stojące w zenicie słońce wycina jego postać z ciemnego tła lasu, tak że musi stać się widoczny dla każdego strażnika. Instynkt żołnierza kazał mu czekać zmroku, tkwić nieruchomo pod osłoną liści, maskować twarz ciemnym malunkiem. Druga część jego umysłu doskonale analizowała scenę, w której brał udział jako główny aktor. Przed wścibskim okiem osłaniały ich zaklęcia ochronne, lepsze od każdego maskowania z trawy i gałązek. Lecz to, co chroniło w jednym paśmie rejestracji skanerów strażnicy, musiało pozostawiać ślad w innym spektrum. Magiczne pancerze prędzej czy później wywołają taką fluktuację pola nanokadabr, która zaniepokoi strażników. Na razie zbliżyli się do wiatraka na pięćdziesiąt kroków i wciąż pozostali niezauważeni. Robert po raz kolejny dostał dowód, z jak świetnym specjalistą przyszło mu pracować. Im bliżej podchodzili pod strażnicę, tym mniej się ona wydawała podobna do wiatraka. Skrzydła miały po sześć ramion, przynajmniej na pierwszy rzut oka. Przy baczniejszej obserwacji okazywało się, że jednak mają tylko po cztery, a przy jeszcze uważniejszym badaniu – że po trzy, a czasami po osiem. Kręciły się tak miarowo, że wręcz wydawały się swoistym negatywem prawdziwego wiatraka – to nie wiatr nimi poruszał, tylko one wzburzały powietrze. Stężenie nanokadabr przy skrzydłach było tak duże, że gdzieniegdzie aż materializowały się dziwaczne kształty magicznych cząstek. Im dalej od wiatraka, tym wyładowania były rzadsze.

Sama strażnica zbudowana była z czarnego drewna, lśniącego niczym heban, pozbawionego słojów, spękań czy dziur po sękach. Idealnie równe, położone na zacios belki tworzyły prostopadłościenną, lekko zwężającą się ku dachowi bryłę. Na wysokości trzech metrów budowlę opasywała galeryjka tak wąska, że ktokolwiek na niej stanął, musiałby przyciskać plecy do ściany, żeby skrzydła wiatraka nie odrąbały mu nosa. Pinokio nie czułby się tu zbyt dobrze.

Nad galeryjką – przynajmniej na tej ścianie, ku której się zbliżali – znajdowało się kwadratowe okno obramowane płaskorzeźbami przedstawiającymi jakąś istotę o liczbie głów przekraczającej ziemską średnią. Innych szczegółów z tej odległości nie dało się dostrzec. Otwór okna był jeszcze czarniejszy niż ściana, gęstą, matową ciemnością, sugerującą głębię i zagadki wielowymiarowej przestrzeni, które mogłyby przyprawić o dreszcz naukowej rozkoszy każdego topologa.

Rozdzielili się. Robert pełznął wzdłuż płytkiej, porośniętej trawą koleiny, Hardadian sunął po jego prawej stronie, krótkimi skokami przemykając od jednej kępy zarośli do drugiej. Wreszcie zatrzymał się, dał znak, że nie ma dalszej osłony. Ściągnął z pleców łuk. Robert delikatnie rozchylił trawę, przesunął się jeszcze kawałek, szukając dobrej pozycji strzeleckiej. Oddech. Oddech. Oddech. Mantra bojowa. Rytm. Koncentracja. Recytował zaklęcia z miarowym spokojem, akcentując odpowiednie frazy, tak, by dostosować się do walki, którą miał zaraz stoczyć. Wymawiał zdania w języku, którego nie znał i nie rozumiał, wyuczone na pamięć w kadeckiej szkole, wtłoczone mu do umysłu latami ćwiczeń, repetowane potem praktyką wielu akcji bojowych. Mantry sprzęgały jego umysł ku jednemu celowi, porządkowały myśli, odrzucały niepotrzebne teraz zachowania i instynkty. Spinały organizm, skokowo podnosząc wydajność mięśni, przewodnictwo nerwowe, ostrość widzenia. Wreszcie, budowały wokół jego ciała ochronny pancerz – najlepszy jaki można sobie wyobrazić: przezroczysty, nieważki, niekrępujący ruchów, a jednocześnie chroniący tak przed zwykłym orężem, jak i magicznymi wyładowaniami. Robert zamieniał się w maszynę bojową zdolną mierzyć się z każdym człowiekiem i jegrem. Od walki z barlogami był elf. Ale tu nie spodziewali się barlogów.

Hardadian poderwał się z ziemi. Brzęk zwalnianej cięciwy był jak krzyk sokoła. Srebrzysta strzała przecięła powietrze ze świstem, mknąc ku czarnemu oknu w ścianie wiatraka. Elf posłał jej śladem kolejne pociski. Pierwsza strzała spłonęła nim dotarła do celu, druga także, ale trzecia przedarła przez zapory i wbiła w czeluść okna. W jednej chwili wiatrak zmienił kolor na śnieżnobiały, skrzydła zatrzymały się. Huk eksplozji zmieszał się z wrzaskiem obrońców. Przez ściany przenikały sylwetki strażników. Człekokształtne enpisy materializowały się w pełni u podnóża swojej fortecy. Niektóre, okaleczone przez eksplozję wewnątrz twierdzy, rozpadały się niemal natychmiast. Tych kilkanaście, które przetrwały wybuch, w biegu formowało miecze, topory i pędziło w stronę elfa. Hardadian stał spokojnie, raz po raz naciągając cięciwę łuku, na której zawsze pojawiała się nowa strzała. Zagrzechotał peem. Robert strzelał krótkimi, trzypociskowymi seriami. Kule biły w piersi enpisów, lecz jakąkolwiek krzywdę mogły zrobić tylko tym najpełniej zmaterializowanym. Te widmowe likwidował elf. Żaden ze stworów nie zdołał dopaść napastników. Ale też i nie po to zostały wygenerowane przez system obronny strażnicy. Miały osłabić wroga, naruszyć i zmierzyć jego aurę bojową, wybadać, jakie są jego prawdziwe siły. Za plecami umierających żołnierzy materializowali się już ich dowódcy, prawdziwi obrońcy twierdzy, wojownicy z rasy zwanej pancerami – czteroręcy, chronieni magicznymi zbrojami, uzbrojeni w żelazne topory. Mieli człekokształtny pokrój ciała, lecz na ich głowach lśniły całe kiście granatowych oczu, podobnych pajęczym ułożonych we wzory charakterystyczne dla każdego klanu. Ci tutaj należeli do Mittwochstamm, z którego wywodziła się większość armii przed laty walczącej z elfami i ludźmi na dawnej polsko-niemieckiej granicy. Być może wszyscy trzej pamiętali tamten czas krwi, strachu i bólu, ciemne lata, gdy Europa zmieniła się w ziemię śmierci. Robert nienawidził ich. Hardadian odrzucił łuk niemal w tej samej chwili, gdy Robert swoje bezużyteczne przeciw pancerom MP7. Wyciągając miecze z pochew, z krzykiem ruszyli do ataku. Hardadian zatańczył w zgrabnym piruecie, wpadł pomiędzy wrogów. Wyglądał, jakby



wrzucono go w sam środek miażdżącej machinerii jakiejś potężnej fabryki. Topory i ramiona pancerów młóciły powietrze wokół niego, a on wywijał się im, zwinny i gibki, o mgnienie wymykając się miażdżącej śmierci. Sam zadawał ciosy szybkie i precyzyjne, tnąc potężne ramiona, wbijając miecz w zwaliste korpusy. Walka nie trwała długo. Robert zdołał ciąć jednego z przeciwników przez kark, niemal odrąbując mu głowę od tułowia. Elf wbił swoje ostrze w czaszkę drugiego, rozbryzgując na wszystkie strony maź z rozciętych oczu pancera. Trzeci stwór rzucił się do ucieczki, ale musiał przy tym osłabić swe pole ochronne, bo Hardadian krótkim słowem zaklęcia powalił go na ziemię i zabił. Wiatrak zamigotał i zniknął, a wraz z nim trupy wszystkich enpisów.

– Mamy przejście – powiedział elf. Głos miał spokojny, ale w jego oczach tańczyły jeszcze iskry wojennego szału. – Ale jegrzy na pewno już wiedzą, że tu jesteśmy. Ruszamy!

Pobiegli. Nagle, po wielu minutach wyczerpującego rajdu, Hardadian zatrzymał się. Zziajany Robert stanął koło niego, wsparł o pień drzewa, pochylił lekko i ciężko nabierał powietrze do płuc. Dopiero po chwili wysapał:

– Uff, dzięki...

– Za co dzięki? – spytał elf. Ton jego głosu nie spodobał się Robertowi.

– Za odpoczynek

– Ja nie odpoczywam – Hardadian też uspokajał oddech. Wyprostował się, niemal stanął na palcach, wyciągając w górę szyję, jakby węszył.

– Czuję silną magię. Rytuał! – szepnął. – Ale to przecież niemożliwe...

Daleko na zachodzie zapłonęły czerwone dachy wież jegrskiej twierdzy. Cień chwiejący się na skraju wsi zaczął gęstnieć. Smoki mroku otworzyły pyski i czarni jeźdźcy wypadli na gościniec na swych pajęczonogich wierzchowcach. Hardadian obracał w dłoniach wydobytą z plecaka mosiężną tarczę z oprawionym szlachetnymi kamieniami. Wpatrywał się w ich rozbłyski, opuszkami palców badał temperaturę.

– Nie przewidzieliśmy tego... – szepnął.

– Czego?! Mów w końcu!

– To nie jest zwykły artefakt, to nie jakiś zagubiony na polu bitwy amulet naszych wodzów, to nie kość naznaczonego magią zwierzęcia. Nie powstał tu, na Ziemi. To klucz przejścia otwierający bramę między światami, wskazujący drogę do ruin świętego miasta Olmeh. I ktoś, kto nim zawładnął, rozpoczął rytuał przejścia. Przez cały czas ukrywał przed nami i jegrami moc przedmiotu, który posiadł. Musi być potężnym magiem. Nie spotkamy tam człowieka, Robercie.

– A kogo?

– Nie wiem. Jeszcze nie wiem.

• • •

–... mi przykro – powtórzył gnom i pociągnął oszołomionego Kajtka do siebie. Jego dłonie zacisnęły się na szyi chłopca. – To nie moja magia. Nie wystarczy mi mocy. Jajko dało mi życie. Ty musisz dać mi ostatni składnik. Śmierć.

Kajtek poczuł dłonie gnoma na swojej szyi. Długie i kościste, zakończone podwójnymi paznokciami palce wbijały się w jego skórę. W pierwszym momencie chłopak biernie poddał się napaści. Zaskoczenie i strach niemal go sparaliżowały. Być może właśnie to te drapiące skórę do krwi paznokcie przywróciły Kajetana życiu. Czuł ciężar dociskającego go do ziemi ciała, wiedział że traci oddech, w jego nozdrza wdarł się ostry zapach. Odruchowo spróbował odepchnąć gnoma i choć to mu się nie udało, jednak uchwyt na szyi nieco zelżał. Chłopiec zrozumiał, że gnom, choć znacznie starszy i mądrzejszy, nie jest wcale od niego dużo silniejszy. Szarpnął się ponownie, wkładając w to wszystkie siły. Zaczął wierzgać nogami, ramieniem odpychał twarz gnoma, walił pięściami po plecach. Pomogło tylko na chwilę, bo Hah–hon znów naparł. Poprawił chwyt i Kajtek poczuł, że traci oddech. Teraz już tylko rozpaczliwie kopał i uderzał, szarpał gnoma za włosy, odpychał. Słabł jednak, coraz bardziej brakowało mu powietrza. Umierał. Gnomowi jednak się spieszyło. Uznał, że ofiara już mu się nie przeciwstawi. Zdecydował poprawić chwyt, dodusić ją szybciej. Na chwilę zwolnił nacisk. Haust powietrza był dla Kajetana niby dar życia. Wierzgnął, szarpnął się, z całej siły walnął gnoma w twarz. Musiał trafić w oczy, bo Hah–hon załkał z bólu, na moment tracąc swą przewagę. Kajetan walnął go jeszcze raz, zepchnął z siebie, poderwał na nogi. Skoczył ponad kamiennym kręgiem, poczuł jeszcze muśnięcie dłoni próbującego go schwytać gnoma. Potknął się, ale zdołał utrzymać równowagi. Pognał przed siebie w las, odruchowo kierując ku wsi. Nie oglądał się, ale słyszał za sobą wściekłe sapanie, trzask deptanych patyków, szurgot stóp. Gałęzie waliły go po oczach, pnie drzew zbliżały z groźną szybkością. Każdy korzeń, wykrot czy kałuża mogły się stać śmiertelną pułapką, bo jeśli się potknie, poślizgnie, przewróci... Biegł długo, zanim się zorientował, że już nikt go nie ściga. Jakby nie mogąc w to uwierzyć, nie zatrzymał się od razu, zwolnił tylko. Wreszcie obejrzał za siebie. Ocierając rękawem siąpiący nos, teraz dopiero poczuł jak bardzo boli go szyja. Przejechał po niej dłonią, ale krwi było niewiele. Las wydawał się cichy i spokojny. Bezpieczny. Kajetan uznał, że nie może ufać temu wrażeniu. Znów pobiegł, tyle że wolniej. Zatrzymał się dopiero we wsi. Skierował się prosto do domu. Musiał jak najszybciej opowiedzieć matce o tym, co się wydarzyło. Hah–hon może i był wrogiem jegrów, ale był też przeciwnikiem ludzi. Przerażenie spowodowane atakiem i zmęczenie ucieczką zaczęły ustępować miejsca złości. Gnom oszukał go. Naobiecywał mu tak wiele, dał nadzieję wyrwania się z tego koszmaru, szansę sytego życia – dla niego, matki, Dorki. Dla wszystkich. Och, niech go dopadną jegrzy, niech znów go powloką do swej twierdzy, niech zemszczą się na przebrzydłym karle za jego, Kajetanowe, krzywdy!

• • •

– Straciłem sygnał – Hardadian bezradnie rozłożył ręce.

– Jak to?

– Jak? Niespodziewanie. Po prostu straciłem. Musieli przerwać rytuał.

• • •

Przede wszystkim trzeba było wymyślić dla matki jakąś bajeczkę. Przecież nie mógł się przyznać, że przez tyle czasu pomagał Hah–honowi. Za to może spaść straszna kara, nie tylko na niego, ale i na całą wieś. Ileż to już razy jegrzy mordowali rodziny za grzechy pojedynczych ludzi, za drobne wykroczenia, głupstwa – posiadanie zakazanych przedmiotów, małą wydajność pracy, niegrzeczne słowo.

A on, Kajetan, pomagał ich wrogowi, zbiegowi, ba czynił to mimo ostrzeżenia samych jegrów. To się nie mogło dobrze skończyć. Tym, bardziej, że wzięty na spytki gnom wszystko by na pewno o udziale Kajetana opowiedział. Może więc lepiej nie zawiadamiać jegrów o zbiegu? Może sami mieszkańcy wioski powinni go znaleźć i zabić, a potem co najwyżej pokazać swym panom trupa? Tak czy inaczej – najpierw musiał o wszystkim opowiedzieć matce. Niech ona decyduje co dalej. Wchodząc na podwórko swego domu, jeszcze raz otarł rękawem twarz, poprawił koszulę. Jak się idzie załatwiać ważne sprawy, to trzeba wyglądać porządnie – tego nauczył się już przez dwanaście lat swego życia, podglądając dorosłych. Szybko przeszedł przez piaszczyste podwórko, otworzył drzwi. Tak naprawdę teraz dopiero – gdy w jego nozdrza uderzył ciepły, znany zapach rodzinnego domu – poczuł się w pełni bezpieczny. Całe napięcie zeszło z niego i był gotów do powiedzenia prawdy.

– Mamo – zaczął – stało się coś...

– A to ty – matka najwyraźniej nie usłyszała jego pierwszych słów, nie dostrzegła też zrazu śladów walki na jego szyi i twarzy.

Siedziała odwrócona bokiem do drzwi, przy czarnym ze starości stole. Na blacie rozłożony był kawałek materiału, a na nim leżała kupka ciemnej, gruzłowatej substancji. Matka pieczołowicie rozdzielała ją ostrzem noża na kilka mniejszych stosów. Robiła to starannie, jakby chciała, aby w każdej działce znalazło się dokładnie tyle samo brunatnych ziarenek.

– Zobacz, zdobyłam dla was trochę cukru. Dorka się ucieszy.

– Mamo...

– A właśnie, Dorka... I jak, spotkała cię?

– Dorka? Mnie? A dlaczego...

– No, siedziała tu ze mną, ale jakoś jej się nudziło i powiedziała, że pójdzie za tobą. Do lasu, no! Mówiła, że zna drogę i nie zgubi, gdzie jesteś. Nie spotkaliście się? Co ci się stało, Kajtek? I co to za rany na szyi? Kajtek?! Kajtek!

• • •

Prawie zdążyli. Kiedy wbiegli na leśną polanę, zobaczyli jeszcze rozproszoną aurę otaczającą niską, przygarbioną postać. Gnom klęczał z uniesionym ku niebu rękami. Na jego szyi wisiał klucz przejścia. Wykrzykiwał ostatnie słowa zaklęcia. Dłonie i twarz miał czerwone od krwi.

Też ich dostrzegł. Na krótką chwilę spojrzenia Hah–hona i Roberta spotkały się. Mężczyźnie wydało się nawet, że gnom lekko się do niego uśmiechnął. A potem zniknął.

– Kto to był?

– Ktoś, kogo się tu nie spodziewałem. Tropiciel. Gnom. Potężny wojownik magii. Oni potrafią wędrować między światami. Nie służą nikomu, tylko sobie.

– Skąd tu się wziął?

– Nie wiem, po co przybył, ale pewnie teraz ukrywał się przed jegrami.

– Będziemy go ścigać, Hardadianie! – elf drgnął zaskoczony tonem głosu Roberta. Nigdy wcześniej nie słyszał w nim tej twardej, groźnej nuty. – Chcę pójść za nim!

– Ryzykowne. Ma wielką moc, być może większą niż moja. Ale czemu... – zamilkł, bo nagle zobaczył to, co Robert chwilę wcześniej. Krew na płowych włosach. Podarte ubranie. Po policzku martwego dziecka pełzł czarny żuk.

– Chcę! – powtórzył człowiek.

– Tak zrobimy! – elf kiwnął głową.

– Mane karata, mane tewol, kadam kadam – zaczął Haradrian, a jego oczy rozbłysły.



Strumień światła niczym biały robak zaczął pożerać ciemność. Blask tworzył zakręcone pętle, piętrzył się i wzdymał, płaskorzeźbiąc w mroku świetliste struktury. Wypychał czerń ze świata, otwierając miejsce dla dnia. Stał nieruchomo, wyciągając przed siebie dłonie – z nich też bił blask, wielobarwny, tęczowy, pienił się pod palcami, rozpryskiwał fontanną jasności. Krąg żaru powiększał się z każdą chwilą. I nagle Robert zorientował się, że las gdzieś zniknął. Byli w Nieświecie. Stali na środku równiny. Żółtą ziemię po horyzont pokrywały zagony błękitnej trawy, miękko falującej w podmuchach ciepłego lecz ostrego zarazem wiatru. W oddali dostrzegł Robert poplątane kształty dziwnych drzew, a jeszcze dalej smukłe, strzelające w niebo wieże. Wyrastały prosto z ziemi nieotoczone żadnym murem czy mniejszymi zabudowaniami. Górowały nad równiną – czerwone, wygięte, pokręcone. To wspierały się o siebie, to oddalały, zostawiając pomiędzy ścianami obłe przestrzenie, pęczniały i chudły, wyciągały ku sobie ramiona mostów, patrzyły czarnymi otworami okien. Jednak nawet z tej oddali Robert dostrzegł toczącą je rdzę entropii. Okna były wyszczerbione, schody potrzaskane, w spiczastych dachach ziały nieregularne dziury, pozrywane półłuki mostów prowadziły donikąd.

– Oto ruiny miasta Olmeh. Królestwa Przełęczy. Oto kres świata. – powiedział Hardadian, a jego cień padł na Roberta.

Człowiek podniósł wzrok i zadrżał. Oto zniknął gdzieś smukły, ubrany w wojskowy strój elfi zwiadowca. Naprzeciw stał potężny wojownik w tęczowym, świetlistym pancerzu. Na zbroi lśniły rodowe barwy, czerwony płaszcz okrywał plecy i spływał aż do kolan. Łuk elfa zdawał się być dwakroć grubszy niż wcześniej, a wyciągnięty z pochwy miecz pulsował czerwonym blaskiem. Niebo nad ich głowami było czarne jak smoła.

– Tam jest – elf wskazał przed siebie mieczem i teraz dopiero Robert dostrzegł małą sylwetkę.

Uciekinier biegł ku ruinom wież.

– A oni tam – ostrze przesunęło się po linii horyzontu. Robert wytężył wzrok, lecz dopiero po chwili ich zobaczył: czarne sylwetki na tle czarnego nieba. Cztery rumaki jegrów galopowały w swój przedziwny sposób, z jeźdźcami nisko pochylonymi w siodłach. Ścigający chcieli przeciąć drogę zbiegowi, nim ten dopadnie podnóża wież.

– Podnieś moc! – rozkazał Hardadian, wciąż nie ruszając się z miejsca.

Robert zamknął oczy i zaczął powtarzać słowa Trzeciej Mantry Bojowej. Niemal czuł pulsujący w żyłach strumień nanokadabr, gorący mózg uruchamiający uśpione procedury, serce rozpędzone ponad granice rozsądku. Mantra ładowała jego ciało i wolę. Elf wyszeptał krótkie zaklęcie. Wiatr smagnął twarz Roberta, a gdy człowiek otworzył oczy, zobaczył, że stoi na wprost uciekiniera, a za plecami ma gigantyczne wieże Olmeh. Z boku nadjeżdżali jegrzy.

Gnom nie od razu zorientował się, że ma nowych przeciwników. Przecież jeszcze przed chwilą był pewien, że mu się uda, że dopadnie wież, w których cień jegrzy nie odważą się wstąpić i gdzie przeprowadzi drugą część rytuału. Teraz droga do azylu stała się trudniejsza. Nie zawahał się jednak. Nie zwalniając kroku, zaczął wykrzykiwać zaklęcia. Ubranie opadło z niego jak wylinka zmieniającego skórę węża. Pozostał mu jedynie, zawieszony na szyi kawałek sznura z przywiązanym doń szarym, podłużnym przedmiotem. Ciało gnoma zaczęło przybierać formę bojową. Hardadian skoczył w jego stronę, tnąc mieczem gęste powietrze Nieświata. Jegrzy nadjeżdżali. Robert przesunął peem na brzuch. Lufa pistoletu plunęła ogniem. Kule drążyły w gęstym powietrzu kanały niczym korniki w pniu drzewa. Jednak im bliżej były jegrów, tym wolniej przebijały się przez przestrzeń. Żaden nie dosięgnął ani jeźdźca, ani rumaka. Czarne wierzchowce wy-

ciągały długie szyje, w miejscu ich głów pulsowały oślizgłe bryły, wiły się lśniące mokrą czernią wypustki. Z ich gardeł dobywał się miarowy, falujący pomruk: ryk drapieżnika zmiksowany z gniewnym buczeniem gniazda os. Jegrzy ściskali w dłoniach swój oręż – topory na długich, lekko wygiętych trzonach, o żeleźcach nieregularnych, wyszczerbionych, pokrytych rdzawym brudem. Z ich zajętych przez symbionty oczu biły strugi cienia, jakby włączyli latarki pochłaniające światło. Jegrzy krzyczeli, wyrzygując przy tym z ust hordę czarnych enpisów, tworząc sobie armię pomocników, wielogłowych monstrów, składających się głównie z zębatych pysków, jadowych kolców i fosforyzujących oczu. Hardadian szył do nich z łuku, kilka padło od kul, reszta pełzła przez powietrze, utrzymując się w strugach czarnego światła emitowanego przez swych panów. Zbliżali się. Ziemia drżała, przenikając całe ciało, roznosząc ból i chłód. Robert odrzucił karabin i wyszarpnął miecz. Za plecami czuł falę dziwnego żaru, jakby mury martwego miasta chciały wlać w niego resztki swej dawnej mocy. Kiedy najeżdżał na niego pierwszy jegr, Robert wyczekał do końca. Czuł już pęd wzburzonego powietrza, wdychał cierpką i groźną woń wierzchowca, niemal widział obły łeb symbiotycznego robaka w wizjerze hełmu jeźdźca. Skoczył w bok, wziął zamach i z całej siły ciął w to, co było głową konia. Kątem oka zobaczył opadające ostrze topora drugiego jegra. Pędzący na Hardadiana gnom stał się ruchomą skałą – wielką, trwałą i groźną. Urósł, napęczniał, stwardniał. Jego ręce i nogi zmieniły się w ciosane kolumny, kostropate palce wydłużyły w ostre stalaktyty, a oczy były dwoma dziurami wydrążonymi w granitowej bryle głowy. Potężne stopy żłobiły ziemię przy każdym kroku. Nie miał broni, ale młócił potężnymi łapskami, starając się trafić i zmiażdżyć elfa. Hardadian wywijał się zwinnie, ciął mieczem, raz czy dwa nawet zahaczając gnoma. Wydawało się jednak, że ten nic sobie nie robi z ran – nadal parł przed siebie, jak buldożer głodny ruin kolejnego domu. Kiedy jegr zajechał go od tyłu i wzniósł toporem przez kark, wstrząsnął się tylko i jednym miotnięciem łapy oderwał czarny łeb jegrskiego ogiera. Nie starając się nawet dobić zwalonego na ziemię przeciwnika, zostawił go za sobą. Znów runął na Hardadiana.

Ostrze jegrskiego topora opadało coraz szybciej i Robert zrozumiał, że nie zdąży się uchylić. W tym momencie jednak Hardadian zdołał spleść ochronnego limesa i otoczył nim Roberta. Topór jegra ześlizgnął się po tym zaburzeniu rzeczywistości i minął człowieka. Limes obronny prysnął pod siłą ciosu, ale wypełnił swe zadanie. Impet uderzenia pociągnął jegra z siodła. Robert walnął mieczem w wyciągnięte ramię, odrąbując je od ciała. Skowyt jegra uderzył w ściany wież, odbił się od nich, zatańczył w pustych krużgankach i wrócił do Roberta na potwierdzenie dobrze wykonanej roboty. Kolejny cios Hardadiana przeciął ciało gnoma. Hah–hon nie przejął się nim zbytnio, chwycił miecz dłonią i nie bacząc, że ostrze odcina mu kolejne palce, gwałtownym szarpnięciem przyciągnął elfa do siebie. Zatętniły ścierające się pola nanokadabr ochronnych, lecz gnom nie dał Hardadianowi czasu na wylicytowanie bardzie złożonych zaklęć. Zdzielił elfa na odlew i rozcapierzył długie żądła palców, by wbić je w jego twarz. Robertowi wydało się, że czas zwolnił. Widział ostatniego z jegrów próbującego wypluć z siebie enpisy bojowe, widział miotające się w konwulsjach okaleczone wierzchowce, widział padającego na kolana, bezwolnego Hardadiana. Ciął ostatniego przeciwnika mieczem w miejsce, gdzie człowiek powinien mieć szyję. Czarna głowa zachwiała się, po czym zsunęła z karku jegra, choć jej otwarte usta wciąż wypluwały zgęstki ciemności. Nie bacząc na nie, Robert skoczył ku elfowi. Zatrzymała go jedna z jegrskich bestii, granatowy, rybiokształtny stwór o trzech pyskach, znikający już właściwie wraz ze śmiercią swego pana, lecz na tyle realny jeszcze, by walczyć. Potwór miotał się na ziemi, bijąc w nią wściekle pyskami i ogonem, czując pewnie, że zaraz roztopi się w niebycie. Sprężył się, wygiął i całym impetem uderzył Roberta. Ostre jak sztylety zęby przebiły spodnie, stalowe szczęki zacisnęły na kości udowej. Mężczyzna padł na ziemię z krzykiem. Patrzył. Pięć długich szponów wbiło się w twarz elfa, zmiażdżyło nos, wykłuło oczy, przedarło się do mózgu. Śmiertelny jęk Hardadiana w jedno się złożył z tryumfalnym rykiem Hah–hona. A potem stało się. Konający elf w ostatnim geście śmiertelnej konwulsji wyciągnął przed siebie ramiona i zerwał z szyi gnoma szary amulet. Martwe palce zacisnęły się na kluczu.

Niebo znów stało się błękitne. Zniknęły wieże i żółta ziemia. Znaleźli się na leśnej polanie, pośród zwalonych drzew, rozrzuconych głazów, trupów jegrów i ich wierzchowców. Gnom – teraz w swej zwykłej postaci – wciąż pochylał się nad martwym elfem, o twarzy zmienionej w czerwoną bezkształtną masę. Hah–hon już otrząsnął się z zaskoczenia. Przypadł do ciała Hardadiana, szarpnął za klucz, wywrzaskując sekwencje zaklęć. Robert próbował ruszyć w jego stronę. Jęknął z bólu, gdy stanął na zranionej nodze. Przecięte mięśnie nie utrzymały ciężaru i runął na ziemię. Złamana kość przebiła skórę. Odruchowo dotknął uda dłonią i poczuł ciepłą lepkość krwi. Próbował się podnieść, ale opadł na mech, tak dziwnie teraz miękki i pachnący. Ból odebrał mu na chwilę przytomność. A potem ją przywrócił. Robert widział, jak gnom kreśli kluczem w powietrzu Mantry Otwarcia, słyszał jak dopowiada końcowe formuły ceremonii. Wiedział, że nie zdąży. Gnom z powrotem umknie do Nieświata, tym razem wykorzystując do rytuału śmierć elfa. I nagle zawarczał MP7. Pociski cięły zwykłe, a nie magiczne powietrze z właściwą sobie szybkością czterystu kilometrów na godzinę. Nie wszystkie trafiły w cel, prująć liście okolicznych drzew, odłupując fragmenty kory, grzęznąc w pniach, ziemi i paprociach. Lecz pozostałe wyrysowały na plecach gnoma krwawą linię, biły w jego ciało z głuchym chlupotem, zmuszając je do upiornego tańca szalonej marionetki. Hah–hon zamilkł, a potem upadł. Klucz przejścia wypadł z jego otwartej dłoni i potoczył się po mchu. Robert z trudem przekręcił się na bok. Zobaczył małego, jasnowłosego, może dziesięcioletniego chłopca, ściskającego w dłoniach czarny pistolet maszynowy.

– To za Dorkę. To za Dorkę! Za Dorkę! – krzyknął chłopiec, a potem cisnął peem na ziemię.

Krzyk chłopca tętnił Robertowi w uszach, gdy czołgał się w stronę trupa Hah–hona, podnosił z ziemi magiczny artefakt, pełznął ku ciału Hardadiana i uruchamiał ratunkowy sygnał przywołania. Nie zagłuszył go nawet warkot helikoptera, podniesione głosy komandosów z ekipy ratunkowej, miarowe tętno sztucznych płuc pompujących Robertowi w płuca ożywczy tlen. Leżał na podłodze helikoptera, biernie poddając się zabiegom pierwszej pomocy. W prawej dłoni ściskał klucz przejścia. Lewą gładził po głowie szlochającego wciąż chłopca. Kiedy w końcu zasnął, śniła mu się Beśka. Lecieli na wschód. Do Polski.



OPOWIADANIE

Tekst: Przemysław Zawadzki
Rysunki: Marcin Kułakowski

Sługa boży

Nie odmawia się Rakshilelowi. Kiedy jego służący powiadomił mnie, że mistrz czeka, natychmiast założyłem płaszcz i wyszedłem na ulicę. Było bardzo gorąco, parno wręcz i smród z rynsztoków porażał nozdrza. Nienawidzę miast. A zwłaszcza Hez-hezronu. To najgorsze ze złych miast. Ale tu właśnie najlepiej zarabia się na życie. No i co zrobić?

Rakshilel miał murowany, piętrowy dom z wejściem od ulicy i drzwi z mosiężną kołatką. Jak na mistrza gildii rzeźników nie było to zbyt wiele, ale Rakshilela znano z przerażającego skąpstwa. A skąpstwu temu dorównywało chyba tylko okrucieństwo. Nigdy nie przepadałem za tym człowiekiem, ale miał w mieście zbyt wiele do gadania, abym nie skorzystał z jego uprzejmego zaproszenia. No i parę razy dał mi już zarobić. Nie za wiele, ale czasy są ciężkie i liczy się każdy grosz. A ja byłem przecież tylko inkwizytorem bez odpowiedniej koncesji, czyli na dobrą sprawę: nikim.

Rakshilel siedział w ogrodzie, a raczej w czymś co nazywał ogrodem, i zażerał się daktylami z wielkiej, srebrnej misy. Brzuszysko kładło mu się na kolana, rozchełstaną na piersiach koszulę miał całą w plamach po winie i oliwie, a paluchy ciężkie od złotych pierścieni.

– Siadajcie, panie Madderdin – warknął, nie patrząc nawet na mnie i niedbałym ruchem przegonił służących. Zniknęli jak mgiełka. Dobrze ich wyszkolił, trzeba przyznać.

– Mam dla was pewną robotę, tylko czy chcecie zarobić?

– Kościół nie płaci zbyt wiele swym sługom – odparłem z uśmiechem – i każdy dodatkowy grosz jest mile widziany.

– Elia Karrane, mówi wam coś to imię?,

Wzruszyłem ramionami. Kto w Hez-hezronie nie wiedział o tym, że Elia publicznie dała kosza Rakshilelowi? Chyba głusi i ślepcy. Elia była samotną, bogatą panienką, niby poddaną prawnej opiece starszych braci, ale w rzeczywistości to oni tańczyli jak im zagrała. No i poza tym była odważna i zdecydowana. Myślała, że z jej pieniędzmi oraz pozycją może się nie bać Rakshilela. A to świadczyło, niestety, iż nie grzeszyła rozsądkiem. Jeśli nie chciała małżeństwa, nie należało przynajmniej upokarzać mistrza rzeźników publicznie.

– Wykończ ją, Mordimer – powiedział i położył dłoń na mojej dłoni.

Była gorąca i lepka. Nie dziwię się, że Elia nie chciała, aby dotykały jej takie paluchy.

– Nie jestem płatnym mordercą – powiedziałem wzruszając ramionami – zgłoś się do kogoś innego.

Nie byłem ani zły ani obrażony. Raczej zawiedziony, iż mistrz rzeźników mógł mnie potraktować jak byle najemnika gotowego na wszystko za parę koron. Wstałem, ale on chwycił mnie za rękę.

– Wykończ ją oficjalnie – powiedział z naciskiem na ostatnie słowo.

– Nie mam prawa działać na tym terenie – odparłem ostrożnie – moja licencja nie obejmuje Hez-hezronu. Jeśli jednak chcesz, mogę ci polecić kogoś z miejscowych inkwizytorów...

– Załatwię co trzeba – mruknął Rakshilel, a ja pomyślałem, że jego macki muszą sięgać bardzo daleko – przecież ja jej nie chcę zabić, tylko zagrozić doprowadzeniem przed Ławę. Kiedy zobaczy mistrza Severusa i jego narzędzia, od razu zmięknie jej serduszko. Patrząc na Rakshiléla, pomyślałem sobie, że wcale nie byłbym taki pewien czy Elia Karrane wybierze jego, czy seans z mistrzem Severusem, faktycznie słynącym z kompletu nadzwyczaj unikalnych narzędzi. No, ale to już była jej sprawa. Poza tym miałem daleko idące wątpliwości, czy w momencie doprowadzenia sprawy przed Ławę, Rakshilelowi uda się wydobyć ukochaną. Sprawy puszczone raz w ruch niełatwo dają się zatrzymać. Rzeźnika albo zaślepiała miłość zmieszana w pięknych proporcjach z nienawiścią, albo tak naprawdę nie chciał już zdobyć Elii, a tylko ją zniszczyć. Czy jednak oszukiwał mnie, czy sam siebie?

– I posłuchajcie mnie uważnie, panie Madderdin. Mam powody przypuszczać, że Elia nie jest taką bogobojną i cnotliwą panienką, jaką chciałaby się wydawać...

Teraz mnie zainteresował. Rzecz jasna w jego słowach należało przesiewać ziarna od plew, ale w końcu kto potrafi to lepiej uczynić od waszego uniżonego sługi?

– Co masz na myśli? – spytałem i zastanawiałem się, czy nie skosztować daktyla, ale Rakshilel tak gmerał ręką w misie, że musiał już wszystkie dokładnie obmacać.

– Co sobotę, wieczorem, potajemnie wychodzi z domu i wraca dopiero w niedzielę po południu...

– Ma gacha – roześmiałem się.

– Nie przerywaj mi, Mordimer – warknął – gdzie ma gacha? W lochach pod Saragoth?

Najwyraźniej wzmianka o gachu zdenerwowała rzeźnickiego mistrza. Nie ukrywam, że rozbawiło mnie to, ale swego rozbawienia wolałem nie okazywać. Nie potrzeba mi więcej wrogów niż ich mam.

– A skąd ma tyle pieniędzy na nowy powóz, nowe suknie, stado służących, ciągle przyjęcia na sto czy dwieście osób? – ciągnął – jak nic to sprawka nieczystej siły – przeżegnał się zamaszyście.

– W lochach pod Saragoth – powtórzyłem – no, no, rzeczywiście interesujące. Ale Elia jest przecież bogata.

– Nie aż tak bogata – powiedział Rakshilel – sprawdziłem dokładnie, wierz mi.

Tak, jeśli chodzi o finanse trudno było nie wierzyć bystrości Rakshilela. W końcu gdyby był tępy, nie stałby się jednym z najbogatszych kupców w mieście i mistrzem rzeźnickiej gildii.

– Posłałeś kogoś za nią? – zapytałem.

– A owszem – odparł ponuro – posyłałem. Trzy razy. I moi ludzie nigdy nie wrócili.

To już było naprawdę interesujące. A poza tym fakt, że sprawa była niebezpieczna, z całą pewnością wpłynie na wysokość mojego honorarium.

– Czemu nie zrobisz tego oficjalnie? Zwołaj Ławę i zażądaj śledztwa, albo złóż formalne doniesienie do Inkwizytorium...

– Panie Madderdin – spojrzał na mnie ostro i widziałem, że traci cierpliwość – ja nie chcę jej zabijać ani palić na stosie, tylko poślubić. A jeśli twoi konfratrzy dowiedzieliby się o herezji, to nawet ja nie ocalę jej od stosu! Więc decyduj: bierzesz tę robotę czy nie, Mordimer?

Plątał się ten Rakshilel jak osioł w ostach. Czy on sobie wyobrażał, że będę mógł schować pod sukno sprawę herezji? Mój Anioł Stróż zapewniłby mi wtedy przyjemności, przy których se-





ans z mistrzem Severusem wydawałby się ekscytującą schadzką. Chyba żeby zobaczył płynące z takiego postępowania większe korzyści, bo niezbadane są ścieżki myślenia Aniołów!

– Za ile? – spytałem, wiedząc, że nie będzie łatwo wydębić coś od tego skąpca.

– Załatwię ci koncesję na cały okręg Hez–hezronu. To chyba aż nadto? – uniósł brwi, jakby zdumiony moją niewdzięcznością.

– Koncesję zawsze można dać, a potem zawsze można odebrać. Wszystko zależy od humoru biskupa – powiedziałem – a poza tym, do cholery, będę miał koszty własne. Czy ty myślisz, że Kostuch i bliźniacy pójdą ze mną na piękne oczy?

Rakshilel poruszył ustami, jakby coś sobie w myślach obliczał.

– Dwadzieścia koron – rzekł w końcu z wysiłkiem.

– Tam już zginęli ludzie – przypomniałem mu – trzysta i ani centyma mniej.

Rzeźnik poczerwieniał.

– Nie kpij ze mnie, klecho – powiedział cicho – bo tobie też mogę zapewnić wizytę u Severusa.

Spojrzałem mu prosto w oczy. Jak przychodzi do rozliczeń, wierzcie mi, nie znam strachu. Dukaty, korony, talary, piastry, sestercje, a nawet sama myśl o nich, mają w sobie magiczną siłę. A poza tym groźby należą do ceremonii targowania się i nie miałem zamiaru brać ich zbyt poważnie. Chociaż niewątpliwie trzeba przyznać, że Rakshilel nie należał do dobrze wychowanych ludzi.

– A chciałbyś kiedyś spotkać Kostucha? – spytałem bez uśmiechu, ale i bez złości.

– Grozisz mi? – Rakshilel podniósł się i wisiał nade mną jak wielka bryła tłuszczu. Poczułem nagle jakąś szaloną nienawiść i chęć zmiażdżenia tej ogromnej twarzy przypominającej kupę puddingu z krwawej kiszki. Ale powstrzymałem się. W końcu robiliśmy interesy i nie było w tym miejsca na osobiste sympatie.

– Trzysta – powtórzyłem, a on opadł wolno na krzesło, jakby zeszło z niego powietrze.

– Dwadzieścia pięć – powiedział – i to moje ostatnie słowo.

– Trafiłeś na zły czas – roześmiałem się – akurat mam wystarczająco dużo pieniędzy, by spokojnie zaczekać na jakieś naprawdę zyskowne zlecenie. Poza tym pomyśl: będę miał po tym wszystkim na głowie jej braci.

Wręcz widziałem, jak chciał powiedzieć: „to twoja sprawa", ale jakoś się pohamował.

– Pięćdziesiąt – zdecydował, a ja zastanawiałem się, jak długo można jeszcze pociągnąć tę grę.

– Plus dwieście – dodałem i jednak sięgnąłem po daktyla.

– Trzydzieści teraz i pięćdziesiąt po robocie.

– Sto teraz i sto dwadzieścia pięć po robocie. I w razie czego nie zwracam zaliczki.

– Po pięćdziesiąt – Rakshilel zacisnął dłonie w pięści.

– Siedemdziesiąt pięć i siedemdziesiąt pięć i trzydziestoprocentowy rabat w twoich sklepach do końca roku.

– Dziesięcioprocentowy – powiedział.

Wreszcie uzgodniliśmy siedemnaście i pół procenta i uroczyście przybiliśmy dłonie. Byłem trochę zaskoczony, bo spodziewałem się, że utarguję jakieś sto dukatów, a pomysł z rabatem przyszedł mi do głowy w ostatniej chwili. Rakshilel musiał wiedzieć więcej niż powiedział, albo planował jakieś świństwo. Albo naprawdę bardzo mu zależało na ślubie z Elią. Miałem tylko nadzieję, że nie był na tyle głupi, by sądzić, że po całej sprawie się mnie pozbędzie. To prawda, że nie miałem koncesji w Hez–hezronie, ale na Boga!, byłem jednak inkwizytorem! Chyba nawet Rakshilel nie był ani tak skąpy, ani tak głupi, aby zadzierać z Inkwizytorium, które z całą pewnością upomniałoby się o swego konfratra. Nawet takiego, którego jeszcze w Hez–hezronie nie za bardzo znano i który nie miał koncesji. Zresztą, ja nie potrzebuję ochrony Kościoła. Jestem człowiekiem ostrożnym, rozważnym i łagodnym, ale gdy przyjdzie co do czego budzi się we mnie lew.

Rakshilel wyliczył siedemdziesiąt pięć dukatów, a ja kazałem jeszcze mu wymienić dwie złote pięciodukatówki oberżnięte po brzegach i schowałem mieszek pod kaftan.

– Za kilka dni dostaniesz koncesję – rzekł.

– Czekam – odparłem i naprawdę byłem ciekaw, czy uda mu się wszystko załatwić w takim tempie. Zresztą, tak czy inaczej zaliczki nie zamierzałem zwracać. Bo kto wie, czy nastąpi kolejna wypłata. Jeśli Elia trafi przed Ławę, to Rakshilel chyba nie będzie zbyt chętny do wypłacenia reszty kwoty.

– Załatw to szybko i czysto, Mordimer. Aha – spojrzał na mnie zimno – i nie próbuj mnie oszukać. Jeśli spróbujesz dogadać się z tą dziwką za moimi plecami, dowiem się o tym.

– Znasz mnie – powiedziałem z wyrzutem.

– O, tak znam cię – odparł i odwrócił się plecami.

– Nie skończyliśmy jeszcze – powiedziałem twardo.

– Taaak? – przeciągnął i obrócił się niechętnie w moją stronę.

– Właśnie tak – odparłem – kiedy będę wychodzić, masz zjawić się przed drzwiami. I tam odegrasz pewną scenkę.

– Scenkę? – małe oczka spojrzały na mnie podejrzliwie ze środka brył tłuszczu, które u normalnego człowieka były policzkami.

– Powiesz: „dobra, Mordimer, dam ci dziesięć dukatów więcej". Tak żeby słyszeli to słudzy. A ja wtedy odpowiem: „o nie, nawet gdybyś dawał tysiąc nie zrobię tego!".

– Myślisz, że mam szpiegów w moim własnym domu?

– A myślisz, że może ich nie mieć człowiek o twojej pozycji? – zapytałem.

– Tak, to prawda – uśmiechnął się, a ja wiedziałem, że mile połechtałem jego dumę – z całą pewnością masz rację!

• • •

Kostuch i bliźniacy siedzieli w Kulawym Kucyku i grali. Po ich minach poznałem, że grali raczej nieszczęśliwie. No, ale potem zobaczyłem człowieka, którego póbowali orżnąć i roześmiałem się.

– Oddaj im pieniądze, Lohemerr – powiedziałem, siadając – a przynajmniej połowę tego, co przegrali. Nigdy nie czytałeś, iż Pismo mówi: „kto dotąd kradł, niech już przestanie kraść, lecz raczej niech pracuje uczciwie"?

Szuler rozdziawił szeroko w uśmiechu usta, pokazując czarne dziąsła i przegniłe trzonki zębów.

– Jestem tylko godnym pożałowania grzesznikiem – rzekł z teatralną skruchą – i nie znam tak dobrze słów Pisma, jak słudzy naszego Pana.

– To jest Lohemerr? – spytał Kostuch i dziabnął go sękatym paluchem w pierś.

Bliźniacy wymruczeli coś pod nosem i równocześnie, choć niezauważenie, sięgnęli po sztylety.

– Nie, nie – powstrzymałem Pierwszego – nie chcemy tu bijatyk, prawda Lohemerr?

Szuler uśmiechnął się i popchnął w ich stronę kupkę srebra.

– Potraktujcie to jako darmową lekcję – powiedział – napijesz się ze mną, Mordimer?

– Czemu nie? – odparłem, a Kostuch i bliźniacy wstali, zostawiając nas samych.

Karczmarz przyniósł wino i nim wypiłem choć łyk, wpierw przepłukałem usta.

– Zawsze ostrożny? – uśmiechnął się Lohemerr.

Spojrzałem na niego i przez chwilę nie rozumiałem, co miał na myśli.

– Ach, nie – powiedziałem w końcu – to po

prostu przyzwyczajenie. – Lohemerr pochylił się ku mnie.
– Byłeś u Rakshilela? – spytał szeptem.
– Tak jak zawsze, kiedy jestem w mieście – powiedziałem, nie obniżając głosu.
– Podobno proponował temu i owemu ciekawą robótkę – zaśmiał się Lohemerr – ale nie ma głupich, chłopie. Wiesz kogo już dawno nie widzieliśmy w Hez–hezronie? Wyrwalda Płowego i jego ludzi.
– A skądżesz on się tu wziął? – zmarszczyłem brwi, bo Wyrwalda ostatnio widziano w lochach barona Burganiela. A z tego, co wiedziałem z owych lochów nie wychodziło się prędko. A jeśli już, to nie o własnych siłach.
Lohemerr wzruszył ramionami.
– A co ja wróżka jestem? W każdym razie był, a teraz go już nie ma.
– Wziął zaliczkę i się zmył – powiedziałem, bo wszyscy wiedzieli, że Płowy i jego ludzie to nie była najsolidniejsza firma.
– Chyba głupi jesteś, skoro sądzisz, że Rakshilel dał mu zaliczkę – parsknął Lohemerr – ta sprawa śmierdzi, chłopie i radzę ci: trzymaj się z daleka od kłopotów.
– To znaczy?
– Wyjedź, Mordimer. Po prostu wyjedź.
– A więc to tak – mruknąłem – a jaka będzie cena mojej uprzejmości?
– Spytaj lepiej, jak wysokie będą koszta twojej nieuprzejmości – sukinsyn nawet nie starał się ukryć pogróżki w głosie.
– Lohemerr, tyle lat mnie znasz i powinieneś wiedzieć, że można mnie kupić, ale nie można zastraszyć – rzekłem z wyrzutem.
Szuler dopił wino do końca i wstał.
– Wydawało mi się, że zawsze wiedziałeś skąd wieje wiatr, Mordimer, i zawsze spadałeś na cztery łapy. Nie pomyl się teraz.
Skinąłem mu głową.
– Dzięki za wino – powiedziałem – i nawzajem. Chciałbym tylko, żebyś wiedział jedno. Wyjeżdżam niedługo z miasta, a sprawą Rakshilela zajmę się jak wrócę. Albo się nie zajmę. To będzie zależeć od wielu rzeczy: między innymi stanu moich finansów.
Oczywiście kłamałem, ale to był chyba dobry sposób, by uspokoić Lohemerra. Jeśli miał cokolwiek wspólnego z Elią Karrane, a wydawało się, że miał, to niewątpliwie powtórzy, iż Mordimer Madderdin opuszcza Hez–hezron. I nawet jeśli nie uwierzą, to ziarno wątpliwości zostanie posiane.
Lohemerr odszedł, a ja jeszcze chwilę siedziałem sam przy stole, aż w końcu wstałem i wyszedłem. Kostuch i bliźniacy w towarzystwie paru oberwańców siedzieli przed karczmą i grali w monety. Skinąłem na nich ręką. Niechętnie oderwali się od zabawy. Odeszliśmy na bok.
– Nic z tego nie wyszło – powiedziałem.
Kostuch skrzywił twarz i skrzywiony wyglądał jeszcze gorzej niż zwykle. Bliźniacy spospępnieli.
– Sami czegoś poszukamy – warknął Drugi.
– Jak sobie chcecie, ale – uniosłem palec – mam na oku coś zupełnie innego. Bądźcie tu codziennie od południa do drugiej. I żadnych awantur, bo nie będę was drugi raz wyciągał z lochów burgrabiego!

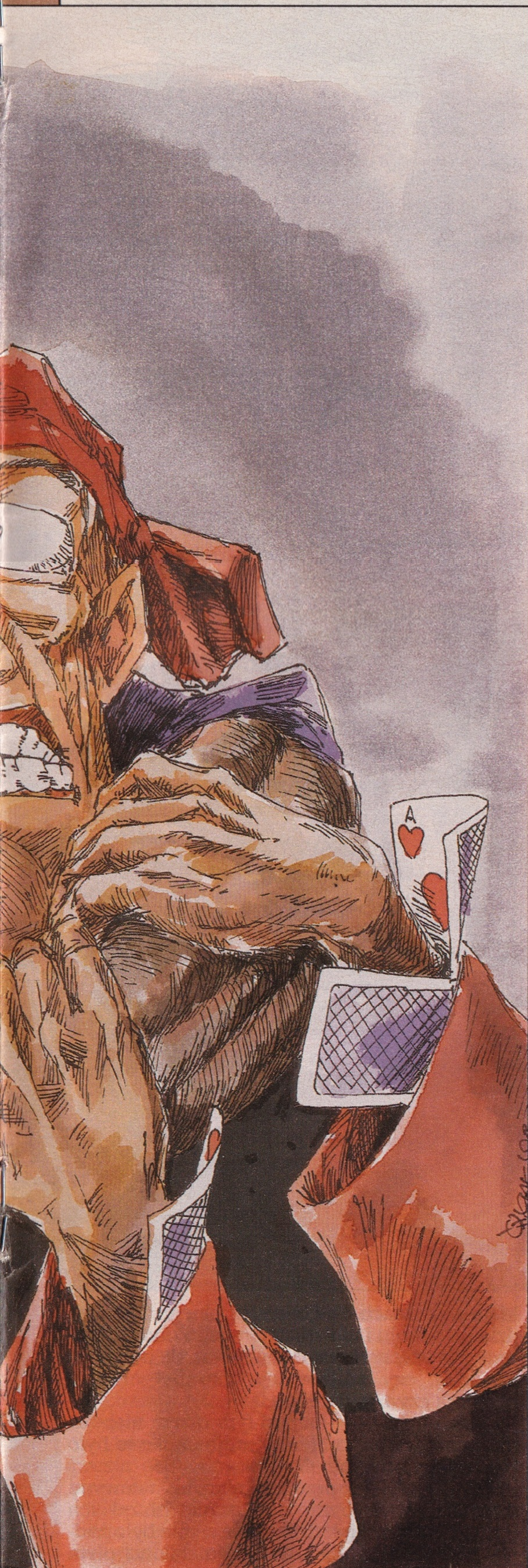
Kostuch znowu skrzywił się na przypomnienie tych chwil. Długą, krwistoczerwoną szramę biegnącą od podbródka po prawe ucho, zawdzięczał rozgniewanemu czeladnikowi katowskiemu, który zdzielił go rozpalonym prętem. Musiałem naprawdę użyć wszystkich sposobów, by wydobyć chłopaków z lochów. Czekała ich kara za zabójstwo, gwałt i kradzież. W najlepszym przypadku powieszenie. W najgorszym poprzedzone darciem pasów, obcięciem kończyn lub łamaniem kołem.
A jednak udało mi się wyjednać skazanie ich tylko na publiczną chłostę i miesięczną pokutę. Codziennie musieli przez osiem godzin leżeć na posadzce katedry w pokutnych worach i z ostrzyżonymi głowami. Codziennie dostawali po pięć batów na rynku, dokąd sami musieli dopełznąć na kolanach. No ale wreszcie cała ta szopka skończyła się, a chłopcy zdobyli niezapomniane doświadczenie życiowe. Miałem nadzieję, że potrafią wyciągnąć z niego wnioski.

• • •

Koncesja przyszła po ośmiu dniach i wierzcie mi, że sprawdziłem ją bardzo dokładnie. I pieczęć i podpisy były autentyczne. Czerwona pieczęć z lwem i smokiem oraz zamaszysty podpis samego biskupa Hez–hezronu. Nie przypuszczałem, co prawda, aby Rakshilel posunął się do sfałszowania kościelnego dokumentu, ale strzeżonego Pan Bóg strzeże. Te osiem dni poświęciłem nie tylko na rozrywki. Zresztą co to za rozrywki w Hez–hezronie? Tanie dziwki były brudne i chore, a drogie, jak sama nazwa wskazuje: drogie. Ale słuchałem tu i ówdzie tego, czego słuchać należało i... Rakshilel miał rację: Elia robiła coś dziwnego. Lohemerr też miał rację: cała ta sprawa śmierdziała. Ale ja miałem koncesję i dzięki temu przyszłość malowała się w jaśniejszych barwach. Pod warunkiem, że wrócę z Saragoth. A skoro nie wrócił stamtąd ten łajdak Płowy, to znaczyło, iż zadanie nie jest łatwe.
Saragoth to ruiny zamku dwie godziny drogi od Hez–hezronu. Zamek spłonął mniej więcej sto trzydzieści lat temu i ze trzy razy próbowano go odbudować, ale nic z tego nie wyszło. Jakiś biskup chciał nawet postawić na wzgórzu kościół, ale potem przyszła wojna z Hadżarami i biskupa spalili, a po wojnie wszyscy mieli ważniejsze sprawy na głowie. I tak ruiny twierdzy straszyły ze szczytu, wiecznie osnute mgłą i osnute również legendą. Ciągle mówiono o dzieciach, które nie wróciły spod wzgórza, chłopi przysięgali, że nocą widać światła i słychać potępieńcze wycia oraz diabelskie chichoty. Że dzieci ginęły, to nie dziwota, bo wkoło tylko bagniska i glinianki, a chłopi wiadomo: trzeźwego rzadko można spotkać. Ale okolica uznała, iż w ruinach zalęgło się Złe i nawet słali do biskupa prośby, żeby przysłał im egzorcystę albo inkwizytorów. Jakby biskup nie miał ważniejszych spraw na głowie.
Do Saragoth wyruszyliśmy w piątkowy wieczór, tak, aby całą sobotę czekać już na miejscu. Nie kryłem naszego wyjazdu. Wręcz przeciwnie. Wyjechaliśmy przez północną bramę, a Kostuch i bliźniacy pewni byli, że zmierzamy na robotę do miasteczka Vilven, oddalonego o pół dnia drogi. Że celem jest Saragoth powiedziałem im dopiero, kiedy mury Hez–hezronu zniknęły nam z oczu. Dlaczego wyjeżdżaliśmy przez północną bramę? Bo ruiny Saragoth leżały właśnie na północ od miasta. Jeśli ktokolwiek nas śledził, to zapewne pomyślał sobie: „patrzcie, cwany Mordimer i jego ludzie wyjeżdżają przez północną bramę. Gdyby chcieli dotrzeć do Saragoth, to wyjechaliby przez południową i cichcem okrążyli miasto". Ale nie wydawało się, by ktokolwiek zdążał naszym śladem, a wierzcie mi, że waszego uniżonego sługę szkolono w rozpoznawaniu takich rzeczy.
Nie spieszyłem się i do Saragoth dotarliśmy w nocy. Niebo było zachmurzone i księżyc tylko od czasu do czasu pokazywał się spod ich szarego welonu. Ale nawet w tym świetle widać było, że zewnętrzne mury fortecy trzymają się wcale nieźle. Było więc bardziej niż pewne, że jeśli ktoś tu się zjawi, to będzie musiał przejść przez bramę, a raczej przez ten wyłom, który po bramie pozostał. Znaleźliśmy sobie bezpieczne miejsce i poszliśmy spać, wystawiając trzygodzinne warty. W sobotę rano poszperaliśmy trochę w ruinach i Kostuch znalazł zardzewiałą siekierę. Takie to i tajemnicze miejsce. Ale daleki byłem od lekceważenia zadania. W końcu Rakshilel posłał tu już trzy grupy ludzi i nikt nie wócił. A to o czymś świadczyło. Do nocy pokrzepialiśmy się niezłym winkiem, którego Kostuch przydygał cały bukłak. Nie widzę powodów, dla których chłopcy nie mieliby pić przed akcją. Są wystarczająco doświadczeni, by wiedzieć, że jeżeli się upiją i zawalą coś, to mogą zginąć. Jeśli nie zabije ich wróg, zrobię to ja



sam. Własnoręcznie i tak, aby dać dobry przykład innym spragnionym nierozważnych rozrywek. Ale zarówno bliźniacy, jak i Kostuch, mają naprawdę mocne głowy. Sam widziałem jak Kostuch opróżnił kiedyś jednym tchem pięciolitrową beczułkę mocnego, słodkiego wina i nawet powieka mu nie drgnęła. Potem tylko porzygał się z nadmiaru słodyczy i zaciukał człowieka, który ośmielił się wtedy roześmiać. A następnie dwóch przyjaciół tegoż człowieka, którzy poczuli się urażeni takim potraktowaniem ich kompana. Nagle Drugi, który teoretycznie stał na warcie (a w praktyce co chwila przybiegał do nas, aby łyknąć wina), huknął jak puchacz. Zerwaliśmy się i przywarowaliśmy wśód załomów. Do ruin, po drodze, powoli pełgały światełka.



– Idą – szepnął Pierwszy.

– Ano idą – Kostuch wyciągnął z pochwy szablę.

Śmieszną miał szablę Kostuch. W najszerszym miejscu szeroką na dłoń, ale ostrą niczym brzytwa. Rozcinała żelazną sztabę, jakby to było spóchniałe drewno. Kiedyś Kostuchowi dawano za nią wioskę, ale nie sprzedał i wolał przymierać głodem. Miał charakterek ten mój Kostuch i między innymi za to go lubiłem. Światełka zbliżyły się i usłyszeliśmy szmer głosów, a potem zobaczyliśmy ludzi z pochodniami. Było ich siedmioro, pięciu mężczyzn i jedna kobieta, jeżeli w tych ciemnościach mogłem dobrze poznać. Mężczyzni, ten z przodu i ten na końcu nieśli pochodnie. Dwóch innych dźwigało jakiś sporej wielkości tobół. Konie musieli zostawić na dole i przez chwilę żałowałem, iż nie zostawiłem kogoś u podnóża góry, żeby załatwił straż i zabrał wierzchowce. Zawsze byłby to dodatkowy zarobek. Zwłaszcza, że nie wierzyłem, aby Elia Karrane dosiadała byle jakiej szkapy.

Przybysze zachowywali się tak, jakby Saragoth było najbezpieczniejszym miejscem na świecie. Żartowali i śmiali się, ktoś klął zajadle, bo rozbił sobie nogę o wystający kamień, ktoś przechylał flaszę i pił z głośnym gulgotem. Czekaliśmy z napięciem, w którą stronę pójdą. Przecież musiało tu być jakieś przemyślnie ukryte wejście, którego nie zauważyliśmy. No i było. Jeden z mężczyzn, wręcz olbrzym, zaparł się i przesunął na bok głaz. Pod spodem była żelazna płyta z lekko zardzewiałym uchwytem. Widziałem wszystko tak dobrze, gdyż staliśmy dosłownie dwa kroki od nich: na resztkach po krużganku, mniej więcej trzy metry nad dziedzińcem. Teraz też upewniłem się, że kobietą była Elia Karrane. Trzeba przyznać: śliczna bestyjka! Miała długie jasne włosy wysoko upięte na czubku głowy i drapieżną twarz o małym nosku i wielkich, szmaragdowych oczach. Lampa niesiona przez jednego z mężczyzn dokładnie ją oświetlała i nie dziwiłem się już, że nawet taki Rakshilel mógł się zakochać w tej kobiecie. Być może sam bym się w niej zakochał, gdyby nie fakt, że chciałem ją doprowadzić do zguby. Żadnego z towarzyszy Elii nie widziałem nigdy przedtem, choć szczerze mówiąc, co do jednego miałem pewne wątpliwości, gdyż stał cały czas poza blaskiem pochodni. Olbrzym uniósł metalową płytę i wszyscy zeszli po schodach w ciemność. On sam zamknął za nimi przejście i znów, stękając, przesunął głaz na właściwe miejsce. Potem usiadł wygodnie, oparł się o ścianę, nabił fajkę i leniwie pykał z niej patrząc w niebo. Kostuch spojrzał na mnie pytająco.

– Żywcem – tchnąłem mu prosto w ucho.

Skinął tylko głową i cichutko wycofaliśmy się. Wróciliśmy na dziedziniec i przywarowali niedaleko. Kiedy dałem znak skoczyliśmy wszyscy czterej, ale ten olbrzym był wyjątkowo szybki. Zerwał się, wyciągając zza cholewy sztylet tak długi, że każdemu z bliźniaków mógłby służyć za miecz. Kostuch mało co nie oberwał. Ledwo zdążył uchylić się i przetoczyć po ziemi. Olbrzym znalazł się tuż koło mnie i wtedy sypnąłem mu w oczy shersken. Zawył i podniósł ręce do twarzy. Pierwszy trzasnął go pałką w podbrzusze, a Drugi pchnął w grdykę. I było po wszystkim. Potem związali mu dłonie na plecach i nogi w kostkach, przeciągnęli linę pomiędzy więzami i olbrzym leżał na brzuchu jak wielka, toporna kołyska. Był tak samo bezradny jak ślimak. Skrzesaliśmy ognia i w świetle latarni przyjrzałem mu się. Miał szeroką, pozbawioną wyrazu, bezwłosą twarz bez lewego nozdrza i ogromną, siną bliznę biegnącą dokładnie pośrodku nosa.

– Ślicznotek – powiedziałem.

Byłem zadowolony, bo chłopcy uwinęli się sprawnie i szybko. Ciekaw byłem, co prawda, jakby im się powiodło, gdyby wasz uniżony sługa nie rzucił shersken, ale cóż... nie należało ryzykować. W każdym razie shersken zrobił swoje, bo olbrzym miał zamknięte oczy i napuchnięte powieki, spod których ciurkiem leciały łzy. Ha, na shersken nie ma silnego! Możesz sobie, człowieku, mieć dwa metry wzrostu i dwieście kilo żywej wagi, a jak dziecko rzuci ci shersken w ślepia, to będziesz tylko myślał, aby doczołgać się do najbliższej wody. A jeśli jesteś na tyle głupi i zaczniesz trzeć oczy, to w większości wypadków twoje własne palce trące powieki będą ostatnią rzeczą na świecie, jaką dojrzysz. Nasz więzień nie mógł trzeć oczu, bo dłonie miał związane na plecach, ale wiedziałem że tylko siłą woli powstrzymuje się, by nie zacząć wrzeszczeć ze strachu i bólu. Wyjąłem manierkę i wylałem wodę do wnętrza stulonej dłoni. Przytrzymałem olbrzymowi głowę i opłukałem mu twarz. Musiał zobaczyć, że to pomaga, bo przestał się rzucać. Dzięki temu mogłem spokojnie zużyć drugą garść wody i dokładniej spłukać mu źrenice. W końcu nie chciałem, aby myślał o tym strasznym, piekącym bólu, tylko o tym, aby grzecznie odpowiadać na pytania. Ale Kostuch uznał, iż jestem zbyt miłosierny, więc z całej siły kopnął leżącego podkutym butem w żebra. Chrupnęło.

– Oj, Kostuch – powiedziałem, ale nawet się nie zezłościłem.

Wiedziałem, że Kostuch jest wściekły, gdyż olbrzym o mało go nie zaskoczył. Nikt chyba nie mógł się spodziewać, że przy tym wzroście i przy tej wadze będzie aż tak szybki. No, ale w końcu przyjaciele Elii nie byli chyba aż tak głupi, by pozwolić, aby ich silnorękim został pierwszy lepszy zabijaka z ulicy.

– Skąd jesteś, chłopcze? – zapytałem.

Olbrzym zaklął coś w odpowiedzi. Bardzo niegrzeczna reakcja, zważywszy na fakt, że przed momentem wymyłem mu shersken z oczu. Drugi wsadził więźniowi w usta kawał szmaty, a Kostuch usiadł mu na plecach i złamał mały palec u lewej dłoni. Potem złamał mu palce serdeczny, środkowy i wskazujący. Za każdym razem słychać było chrupnięcie, stęknięcie dobiegające z pod szmaty, a oczy olbrzyma robiły się jak spodki. Drugi nachylił się, przyłożył palec do warg, nakazując więźniowi ciszę i wyjął z pomiędzy jego zębów szmatę. Olbrzym sapał boleśnie, a gęsta ślina spływała z kącików jego ust.

– Na moje pytania odpowiada się natychmiast – powiedziałem łagodnie – bowiem, jak mówi Pismo: „nie ma nic zakrytego, co by nie miało być wyjawione, ani nic tajemnego o czym nie miano by się dowiedzieć". Tak więc powtórzę: skąd jesteś, chłopcze?

– Z Garladaru – stęknął.

Garladar był małym portowym i rybackim miasteczkiem przy samej granicy marchii. Biedny głupek myślał, że zrobi karierę w Hez–hezronie, ale ta kariera miała się zakończyć właśnie tutaj, w ruinach fortecy Saragoth. Kiepskie miejsce na śmierć, ale z drugiej strony, jakie miejsce jest dobre, aby umierać? O tym, że musi umrzeć wiedzieliśmy wszyscy. Pytanie tylko brzmiało, czy będzie to śmierć łagodna i w miarę bezbolesna, czy też nasz zabijaka trafi pod piekielne bramy wyjąc z bólu i poszatkowany na kawałeczki.

– Gdzie oni poszli? – spytałem.

Więzień nie odezwał się ani słowem, więc uprzejmie odczekałem chwilę. Potem Pierwszy kopnął go prosto w usta, tak żeby zadławił się krwią i własnym zębami. Przy okazji złamał mu nos.

– Gdzie oni poszli? Co tam jest? – powtórzyłem grzecznie.

– Nie wiem – wyjęczał, plując czerwienią – nie wiem, błagam. Ja tu tylko pilnuję. Oni w połu-

dnie wrócą. Mają pieniądze, mnóstwo pieniędzy... Błagam, nie zabijajcie mnie, będę wam służył jak pies, błagam...

Kiedy patrzyłem na niego widziałem, że nie jest już wielkim, silnym twardzielem, ale skrzywdzonym chłopcem pragnącym, by wreszcie przestano go bić. Lubiłem, kiedy w ludziach zachodziła taka przemiana i choć miałem okazję ją widzieć nader często, to nieodmiennie odczuwałem satysfakcję, iż to właśnie ja stałem się przyczyną takiego przepoczwarzenia. Kostuch spojrzał na mnie, a ja zastanawiałem się moment. W zasadzie zwykle wiem, kiedy człowiek kłamie. Ten zdawał się mówić prawdę. Kostuch miał, co prawda, wyraźną ochotę na chwilę zabawy, ale po pierwsze nie mieliśmy czasu, a po drugie nie lubię zbędnego okrucieństwa. A Kostuch pracował niegdyś na prowincji jako czeladnik jednego z tamtejszych mistrzów. Nauczył się paru sztuczek i polubił je robić. Zawsze twierdziłem, iż kaci i ich uczniowie zbędnym okrucieństwem maskują braki w Sztuce. Przecież nie chodzi o to, by ofiarze zadawać cierpienie, często nawet nie o to, by wydobyć odpowiednie zeznania, lecz o to, by wywołać skruchę. By zbolały i skruszony przestępca padł w ramiona swemu inkwizytorowi i szlochając w głos przyznawał się do winy, całym sercem kochając tego, kto zadał mu ból i naprowadził na ścieżkę wiary. Oczywiście w tym wypadku skrucha i miłość nie były konieczne. Nam chodziło o zeznania. Szybki i rzetelny raport. Jeśli, oczywiście, taki da się pozyskać. Okazało się, że olbrzym niewiele wie, ale nie była to przecież kwestia braku dobrej woli, prawda? Dlaczego więc miał cierpieć?

Spojrzałem na Kostucha i pokręciłem odmownie głową. Potem uklęknąłem olbrzymowi na plecach i poderwałem mu głowę do góry. Trzasnęło. Szybka, bezbolesna śmierć. Kostuch był wyraźnie niezadowolony.

– „Jeśli nawet zniszczeje nasz przybytek doczesnego zamieszkania, będziemy mieli mieszkanie od Boga, dom nie ręką uczyniony, lecz wiecznie trwały w niebie" – zacytowałem Pismo, patrząc na zwłoki. Nie przypuszczałem, co prawda, by nasz gigant wylądował u niebieskich bram, ale cóż: zawsze trzeba mieć nadzieję.

Bliźniacy stoczyli ciało olbrzyma w dół zbocza i ugrzęzło ono gdzieś w gęstych krzakach. Nieprędko ktoś je znajdzie. Zadumałem się przez chwilę nad marnością ludzkiego życia i nad kruchą tkanką bytu... Ech!

Głaz zakrywający wejście do lochów był naprawdę ciężki. Ledwo we czterech daliśmy sobie radę, aby go przesunąć. Kiedy mieliśmy już schodzić, Pierwszy nagle zatrzymał się.

– A jak ktoś go przesunie z powrotem? – spytał.

– A kto tu może przyjść? – wzruszyłem ramionami – i kto będzie miał taką parę w łapie? Zresztą jestem pewien, że musi być drugie wyjście. Nie wierzyliby temu człowiekowi na tyle, aby oddać w jego ręce swoje życie.

– Hh, kuhwa – warknął Kostuch, bo potknął się na schodach i o mało co, a zleciałby na sam dół.

Schody były kręte, długie i strome. Skończyły się tak nagle, iż Pierwszy wpadł na ścianę.

– Koniec – powiedział przyświecając tu i tam latarnią – a jest – mruknął po chwili i sięgnął do przerdzewiałej dźwigni tuż przy podłodze.

– Zostaw – syknąłem.

Odskoczył jak oparzony.

– Pułapka? – zapytał.

– A czort go wie – odparłem, chociaż byłem prawie pewien, że to pułapka. Ja bym przynajmniej tak zrobił.

Zaczęliśmy się uważnie przyglądać ścianom. Cóż, w końcu zginęli tu ludzie i coś musiało ich zabić. Dlaczego nie miała to być na przykład pułapka na samym początku wędrówki? Kostuch dokładnie ostukiwał mur knykciami, potem uśmiechnął się i ostrożnie wyjął jedną z cegieł. Nisza była bardzo głęboka i zwężała się tak, że nie sposób było dojrzeć, co kryje się dalej. Kostuch wziął ode mnie kij i wsadził go do środka. Pchnął, kiedy napotkał opór. Coś zgrzytnęło przeraźliwie i mur po lewej stronie przesunął się, odsłaniając wąski, niski korytarz.

– No cóż, chyba naprzód – powiedziałem, ale cała sprawa przestała mi się podobać.

Oczywiście, jeżeli można powiedzieć, iż kiedykolwiek mi się podobała. Sto pięćdziesiąt dukatów, to nie była znowu tak wielka suma za narażanie życia. Poza tym, kiedy zajrzałem w korytarz odsłoniony przez Kostucha zdałem sobie sprawę, że wesołe towarzystwo Elii z całą pewnością tędy nie szło. Tunel był niziuteńki, o ciągle zniżającym się stropie, a ściany mokre od wilgoci. W dodatku z wnętrza dochodził koszmarny smród zgnilizny, tak jakby korytarz ten od wielu lat nie był wietrzony. Nie wyobrażałem sobie Elii Karrane brnącej na czworakach w tych ciemnościach i szorującej po brudnym stropie swymi pięknymi i doskonale ułożonymi włosami. Powiedziałem o tym chłopakom, a oni przez chwilę milczeli, zastanawiając się nad tym, co usłyszeli. Myślenie nigdy nie należało do ich najmocniejszych stron, ale w tym wypadku wolałem nie podejmować sam decyzji. Dałem im trochę czasu, a sam z lampą przy murze dokładnie badałem kamień po kamieniu. I wreszcie zobaczyłem to co zobaczyć chciałem. Malutkie wgłębienie. Powiedzmy: dziurkę od klucza. Tyle, że dziurkę wymagającą bardzo specyficznego klucza. Może pierścienia, może amuletu, może w dodatku potraktowanego zaklęciami. Ta droga z całą pewnością była dla nas zamknięta. Oczywiście mogłem wykorzystać specjalne zdolności Pierwszego, ale potem nie nadawałby się już do dalszej podróży. A przecież niespodzianek mogło czekać na nas więcej. Czy w takim razie mieliśmy spróbować drogi tym niskim, obrzydliwym tunelem? Podróży w całkowitą ciemność? Co za problem przyszykować właśnie tam pułapki? Inna rzecz, że znając dawnych budowniczych, sądziłem, że tunel jest po prostu zapasową drogą przygotowaną na wypadek, gdyby osoba korzystająca z przejścia zapomniała lub zgubiła klucz. Wtedy tunel mógł być niewygodny, ale na pewno nie był zabezpieczony pułapkami. Trudno przecież pomyśleć, aby właściciel podziemi miał w mozole pokonywać wszelkie przeszkody, jakie przyszykowali wynajęci przez niego budowniczowie.

– Dobra, idziemy – zadecydowałem, bo moi towarzysze nadal tylko tępo wgapiali się w ciemność.

Kostuch musiał iść prawie na czworakach, żeby nie szorować łbem po sklepieniu, ale widziałem jak bardzo ostrożnie posuwa się naprzód. Cóż, wiedział, że jak przyjdzie co do czego, to oberwie mu się pierwszemu. W końcu jednak korytarz zakończył się ślepo. Wystarczyło jednak tylko mocno się zaprzeć, aby puściły sekretne drzwiczki. Znaleźliśmy się w obszernej sali. Jeśli mogłem cokolwiek wydedukować, to właśnie do niej dotarlibyśmy, korzystając z mnagicznego klucza. Czyli, krótko mówiąc, miałem rację. Skorzystaliśmy z zapomnianej zapasowej drogi. Przy jednej ze ścian zobaczyłem przerdzewiałe żelazne obręcze, przysiągłbym też, że gdzieniegdzie, ledwo widoczne, pojawiły się rude zacieki.

– Katownia? – spytałem Kostucha.

Kostuch przez chwilę wsłuchiwał się w mowę ścian. Może nie za mądrze wygląda ten mój Kostuch, ale ma swoje specjalne uzdolnienia. Potrafi odczytać uczucia, emocje, myśli i słowa zaklęte w ścianach. Nie, nic specjalnego. Nie wejdzie do pokoju i nie zrelacjonuje rozmowy, która toczyła się w nim tydzień temu. Ale powie na przykład, czy zrujnowany dom był niegdyś karczmą czy zamtuzem.



– Tak, chyba tak – odparł tym razem niepewnie – czuję tu dużo bólu, Mordimer, ale to było bardzo dawno temu.

Bliźniacy stanęli przed potężnymi stalowymi drzwiami. Lśniącymi, jakby nie ruszył ich upływ lat. Drzwi jak drzwi, tyle że nie było żadnej klamki ani zamka. Raczej metalowa płyta



wbudowana w ścianę. Kostuch ostrożnie dotknął metalu dłonią.
– Kto nie boi się śmierci? – spytał głos dobiegający zewsząd i znikąd.
Bliźniacy rozejrzeli się nerwowo i obnażyli sztylety.
– Umarli – odpowiedziałem, bo zagadka była prosta, a znajdowanie odpowiedzi na tego typu pytania było częścią mojej edukacji.
Niemniej sprawa przybierała poważny obrót. Jeśli podziemia były zabezpieczone nekromantycznymi zaklęciami, to była tu robota dla oddziału inkwizytorów, a nie dla biednego Mordimera Madderdina, który dopiero co otrzymał koncesję i miał zamiar po prostu zarobić kilka groszy na bochenek chleba i kubeczek wody.
– A więc wejdź do umarłych – powiedział głos i stalowa płyta bezszelestnie zniknęła w murze.
– Ja chromolę – mruknął Pierwszy – zmywamy się, brat?
– Ja ci się zmyję – powiedziałem, nie patrząc nawet na niego.
Drugi potrząsnął głową przecząco, a jego brat wzruszył ramionami.
– Tak tylko pytałem – odparł.
Weszliśmy w korytarz i przejście zamknęło się za nami równie bezszelestnie, jak otwarło. Znaleźliśmy się przed następną metalową płytą i Kostuch znów dotknął jej dłonią.
– Kto umiera o świcie? – spytał ten sam głos.
– Sen – odpowiedziałem natychmiast, bo nie wiedziałem, jaka jest tolerancja zaklęcia.
Przeszkoda zniknęła tak samo jak pierwsza.
– Co będzie jak nie zgadniesz? – zaniepokoił się Pierwszy.
– Na przykład zgniatarka – odparł Kostuch i zaśmiał się głupio.
Pokiwałem głową. Tak, to było bardzo prawdopodobne. Ale były rzeczy gorsze od mechanicznych pułapek i ja zacząłem je właśnie wyczuwać. Wbrew sobie zadrżałem, a cieniutki strumyczek zimnego potu spłynął mi po kręgosłupie aż do krzyża.
– A dlaczego nie odpowiedziałeś: noc? – zapytał Drugi.
– Strzelałem – wzruszyłem ramionami i uśmiechnąłem się, choć wcale nie było mi do śmiechu.
– Kto gryzie, choć nie ma kłów? – spytał głos przy trzeciej płycie.
– Sumienie – powiedziałem bez wahania i właściwie byłem trochę zawiedziony łatwością zagadek.
No ale wiedziałem też, że przeciętny człowiek już dawno by nie żył. Znaleźliśmy się przed schodami. Bliźniacy śmiali się głupawo i poklepywali mnie po ramionach.
– Słuchajcie, idioci – osadziłem ich – Płowy też tędy przeszedł, a więc prawdziwe kłopoty są dopiero przed nami.
– Dlaczego przeszedł?
Mój, Boże. Z kim ja pracuję? – pomyślałem.
– Bo nie było trupów. Ani nawet kości, gamoniu! – odparłem.
Faktem jest, że dobra passa Płowego zaskoczyła mnie. Przeszedł tunelem i odpowiedział na zagadki. Wierzyć mi się nie chciało, że jego wymacerowany gorzałą móżdżek mógł wznieść się na tak wysokie szczyty abstrakcji.
I kiedy tak sobie myślałem nad losem Płowego, zobaczyliśmy na schodach cień. Odskoczyliśmy do tyłu, wszyscy przygotowani do walki, ale cień chwiał się tylko spokojnie, jakby w rytm jakiejś tylko przez niego słyszanej muzyki.
– Po co wchodzicie w Mrok? – zaśpiewał – idźcie do światła, o dzieci Dnia. Zostawcie Noc tym, co umarli.
W śpiewie było coś tak przejmującego i żałosnego, że chciało mi się wyć. Pomyślałem o łące nad brzegiem rzeki i dziewczynie zbierającej niezapominajki, o soczystym smaku źdźbeł trawy rozgniatanych w zębach. O słońcu i szumie wody i o niebieskim niebie. I o domku z czerwonymi dachówkami stojącym w ogrodzie pełnym upojnie pachnących, obsypanych białym kwieciem lip. I wtedy jedna ze ścian otworzyła się. A tam, za nią, była i rzeka i niezapominajki i dziewczyna, i niebo, i słońce. Tam było miejsce, o którym marzyłem przez całe życie, więc bez wahania ruszyłem w jego stronę. Drugi zbił mnie z nóg i strzelił rękojeścią noża w żołądek. Upadłem i obrzygałem sobie kaftan. Kiedy uniosłem głowę, zobaczyłem, że moim stopom zabrakło może jednego kroku do wyrwy w ziemi. A na dole tkwiły solidne, zaostrzone pale. A na palach dostrzegliśmy ciało mężczyzny w kolczudze. Hełm spadł mu z głowy i odsłonił burzę szarożółtych włosów.
– Oto i Płowy – powiedział Drugi.
– Co tam zobaczyłeś, Mordimer? – zapytał Pierwszy, bardzo zadowolony z siebie, bo nieczęsto zdarzało mu się wyciągać mnie z opresji.
– Posikałbyś się ze śmiechu – mruknąłem – bardziej jestem ciekaw, co zobaczył nasz przyjaciel Płowy.
Cień chwiał się jeszcze przez chwilę, jakby w oczekiwaniu na to, że ktoś jednak skusi się tworzonymi przez niego zwidami, ale potem zniknął ze schodów.
– Do cholery, w co myśmy wdepnęli? – szepnął Drugi.
Starannie ścierałem z kaftana wymiociny. Trzeba przyznać, że cholerny bliźniak przygrzał mi bez pardonu.
– W gówno – odparłem i po raz kolejny w tych lochach poczułem strach – w nieliche gówno, chłopie.
– Wyprowadzisz nas stąd Mordimer, prawda? – Pierwszy miał oczy jak spodki – ja jeszcze nie chcę umierać! Proszę cię, Mordimer!
Kostuch chwycił go za ramiona i stuknął mu łbem o ścianę. Nie za mocno, ale na tyle, żeby bliźniak oprzytomniał. Coś tu musiało być, coś co wzbudziło w Pierwszym tak paniczny strach, to samo, co pokazało mi łąkę i dziewczynę. Bo Pierwszy nie jest strachliwy. Zawsze był ostrożny, ale nie panikował. A tu zachowywał się jak dziewica przed pierwszym rżnięciem.
– A co, chciałbyś żyć wiecznie? – zaśmiałem się, patrząc mu w oczy – nie w naszym zawodzie, bliźniak! Idziemy – rozkazałem i wszedłem na schody.
Stopnie były lepkie, tak lepkie, iż idąc z trudem odklejałem podeszwy. Obrzydlistwo.
– No co je, no? – usłyszałem z tyłu głos Drugiego.
– Spokojnie, chłopcy – powiedziałem stając na szczycie schodów i spojrzałem wokół – do wyboru do koloru – dodałem, gdyż dalej prowadziły cztery korytarze.

Usiadłem sobie na kamieniach.
– Chwila odpoczynku – zarządziłem i łyknąłem z bukłaka, a potem podałem go chłopakom. Kostuch zaklął, bo pił ostatni i nie za wiele dla niego zostało. Rzucił pusty bukłak za siebie, a naczynie odbiło się z hukiem od schodów. Ależ echo niosło w tych ścianach! Wyobraziłem sobie teraz, że Elia Karrane i jej towarzysze obserwują nas z zainteresowaniem i obstawiają zakłady, jak daleko dojdziemy. Czy to możliwe, że byliśmy tylko pionkami poruszającymi się po pełnej pułapek szachownicy? Raczej nie, po prostu mam zbyt wybujałą wyobraźnię. Ale może to i dobrze, bo ludzie pozbawieni wyobraźni bawią teraz w tym samym miejscu co Wyrwald Płowy i jego druhowie.
– Pójdziemy na północ – stwierdził, a ja nie zamierzałem się z nim sprzeczać.
Kostuch wie co mówi, ale jak dla mnie północny korytarz wyglądał paskudnie. Ściany miał wyłożone krwistoczerwoną cegłą. A w dodatku coś się w nim ruszało. Tak drgało, jak rozgrzane powietrze nad ogniskiem. Ale poszliśmy. Mur zdawał się falować, ściskać i rozściskać, jakby leniwie się zastanawiał czy nas zgnieść, czy też jeszcze poczekać. Korytarz wił się to tu to tam, zakręcał pod jakimiś niespodziewanymi kątami, oplatał sam siebie.
– Na pewno myślałeś o tej drodze? – spytałem Kostucha, ale on nie raczył nawet odpowiedzieć.
A zaraz potem poczułem umarłych. Kiedyś, kiedy byłem jeszcze dzieckiem, myślałem, że każdy człowiek ich czuje, bo ten zapach jest tak przenikliwy, tak ostry aż do bólu. Ale potem się okazało, iż większość ludzi nie ma pojęcia o czym mówię. Umarli tu byli, wiedziałem o tym, że czają się dosłownie krok od nas. Za-

częłem więc modlić się do mojego Anioła i miałem nadzieję, że raczy słuchać tej modlitwy. Rzecz jasna mogło się okazać, iż Anioł, który wysłuchał już modlitwy jest gorszy niż niebezpieczeństwo czające się przed nami. Mógł uznać, że lekceważę go, wzywając w tak błahej sprawie, a Anioły nade wszystko nie znosiły lekceważenia. Wierzcie mi, że zagniewany Anioł jest gorszy niż wszystko, co tylko potraficie sobie wyobrazić. A niezbadane są ścieżki ich myślenia.

Zobaczyłem białą jak płótno twarz Pierwszego. On wiedział, kiedy zaczynam się modlić i wiedział, jakie mogą być konsekwencje tej modlitwy. Ale z umarłymi nie mogliśmy się mierzyć sami. Nie tutaj i nie teraz. Nie bez świętych relikwii, błogosławieństw i czystości serca. A widzicie, o czystość serca u niektórych z nas było dość trudno... Jednak zapach jakby zelżał. Umarli wahali się. Modlitwa nie odstraszała ich, ale wiedzieli, że mogą mieć do czynienia z moim Aniołem. A to byłoby dla nich najstraszniejsze ze wszystkiego. Posłałby ich na samo dno piekielnych czeluści, gdzie smętne półbytowanie na ziemi wydawałoby się istnym rajem. Skąd umarli mogli wiedzieć, że mój Anioł nie jest zbyt chętny do pomocy? Przypuszczałem po cichu, że mógł być z Niego taki sam sukinsyn jak i ze mnie i starałem się nie nadużywać Jego cierpliwości. Zagłębiłem się w modlitwie. Słowa płynęły ze mnie jak jasna, przejrzysta struga. Wyobrażałem sobie, że tak musiał się modlić nasz Pan, zanim nie zszedł z Krzyża i nie pokarał grzeszników mieczem i cierpieniem. W końcu poczułem, że umarli odchodzą. Zrezygnowali z polowania i tylko jeszcze przez chwilę wirował mi w mózgu ich ból i tęsknota za utraconym życiem.

Nigdy nie miałem pojęcia, kim mogą być umarli i dlaczego nie zaznali szczęścia niebios lub ogniś piekielnych czeluści, tylko włóczą się po ziemi. Nie raz i nie dwa czytałem spory teologów na ten temat, ale żadne wyjaśnienie nie przemawiało mi do wyobraźni. Zresztą my – inkwizytorzy – nie byliśmy od myślenia. W końcu jesteśmy ludźmi czynu i innym pozostawiamy szansę, aby w teorii udowadniali zasadność tych wlaśnie czynów. W każdym razie przeciwko umarłym nie było skutecznej obrony. Chyba, że szło się przeciw nim z orężem relikwii i błogosławieństw, ale i to nie zawsze skutkowało. Całe szczęście, że umarli trzymali się tylko w miejscach zapomnianych przez Boga i ludzi, takich jak Saragoth. Nigdy nie widywano ich tam, gdzie mogli być łatwo dostrzeżeni. Może ta samotność właśnie dawała im siłę? Któż to może wiedzieć?

Kiedy poczułem umarłych, zrozumiałem już właściwie wszystko. Domyśliłem się, czemu piękna Elia i jej towarzysze schodzą do lochów Saragoth, wiedziałem z prawie stuprocentową pewnością co nieśli w tym ciężkim tobole. I, przyznam wam, że wszelkie wyrzuty sumienia, jakie mógł mieć wasz uniżony sługa, wyparowały w oka mgnieniu. Teraz już wiedziałem, że połączę przyjemność zarobienia pieniędzy Rakshilela z mym obowiązkiem inkwizytora. To była pocieszająca myśl, bo odczuwałem jednak niesmak, służąc tępemu rzeźnikowi o napchanej złotem kabzie. Taki to już jest nasz świat, na którym ludzie szlachetni, uczciwi i kierujący się porywami serca (że przez skromność zamilczę, o kim myślę) cierpią biedę, a różni obwiesie, oszuści i obłudnicy opływają we wszelkie dostatki. Ale mogły mnie jedynie pocieszać słowa Pisma, które mówi, że: „łatwiej wielbłądowi jest przejść przez ucho igielne, niźli bogatemu wejść do Królestwa Niebieskiego".

– Jesteśmy prawie na miejscu – obwieścił Kostuch ponuro – gdzieś tu są wszyscy – zamilkł na chwilę – niedaleko nas – dodał.

– Ha – Pierwszy odetchnął z ulgą.

Wiedziałem, iż pocieszająca jest dla niego myśl, że za chwilę będzie miał do czynienia z ludźmi. Z konkretnymi postaciami z krwi i kości, które można potraktować mieczem lub sztyletem, połamać im kości lub odrąbać głowy. Nie chciałem go wyprowadzać z błędu, gdyż ja wiedziałem, że za tymi ścianami możemy spotkać nie tylko ludzi. Ale cóż było robić. Musieliśmy iść dalej wiedzeni świętym obowiązkiem!

– Sprawdź to – rozkazałem Pierwszemu.

Pierwszy przylgnął do muru i rozpostarł ręce. Wyglądał jakby go ukrzyżowali na tej ścianie. Wpadłw trans i nagle oczy zapadły mu się, pozostawiając same białka. Mruczał coś cicho do samego siebie, palce wbijał w mur tak silnie, że zaczęły krwawić, a z ust leciała mu ślina zmieszana z krwią. W końcu opadł na ziemię, niczym stary łachman.

– Widziałem – wyszeptał z trudem – jak się tu przebijemy... – urwał i zachłysnął się powietrzem.

– No! – ponagliłem go.

– Będziemy w ich sali... na górze.

Mieliśmy ze sobą oskard, ale trudno sobie wyobrazić, aby nikt nie usłyszał, że przebijamy się przez ten gruby, stary mur. Mogliśmy też iść dalej, tak jak prowadził korytarz, ale głowę bym dał, że ukryto tam jeszcze jakieś niespodzianki. No, a umarli drugi raz mogą się nie przestraszyć. W końcu, jak do tej pory mieliśmy więcej szczęścia niż rozumu. Elia i jej towarzysze z całą pewnością poszli korytarzem prowadzącym w dół, ale oni byli chronieni od zła, które czaiło się w tych murach. Tymczasem my mogliśmy w każdej chwili zostać zaatakowani. A zaręczam wam, że nie chielibyście nawet widzieć, jak wygląda atak umarłych. Tak więc Drugi musiał nam zrobić tunel i powiedziałem mu o tym.

– Proszę – jęknął – tylko nie to. Mordimer, proszę cię, przyjacielu.

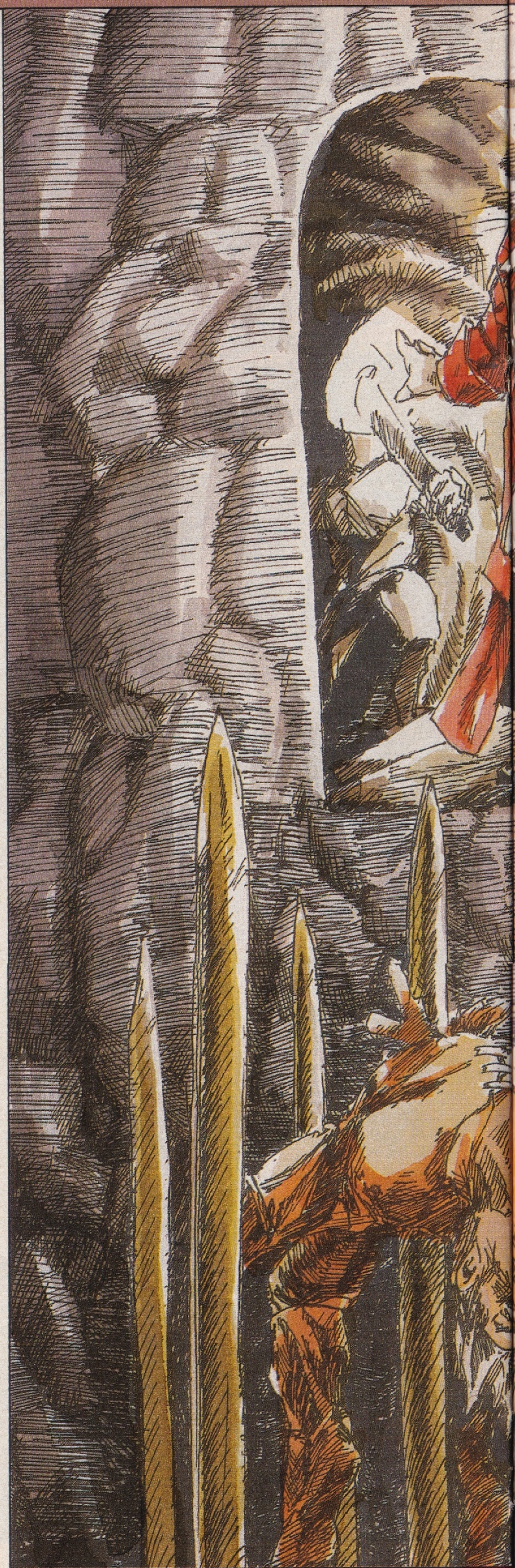
Mój Boże, na jakie to czułości mu się zebrało. „Przyjacielu"? Nie, bliźniak, nie jesteśmy przyjaciółmi, a nawet gdybyśmy nimi byli, wydałbym ci ten sam rozkaz. Chociaż doskonale wiedziałem, że Drugi może zginąć. Owszem, miał w sobie pewną moc, ale ograniczeniem, dla każdego, kto mocą dysponuje jest fakt, iż każde jej użycie może go zabić. No, przynajmniej użycie mocy o tak wielkim natężeniu. A ja Drugiemu kazałem sięgnąć do samych rezerw ciała i umysłu, do samego jądra, sedna i centrum jego mocy.

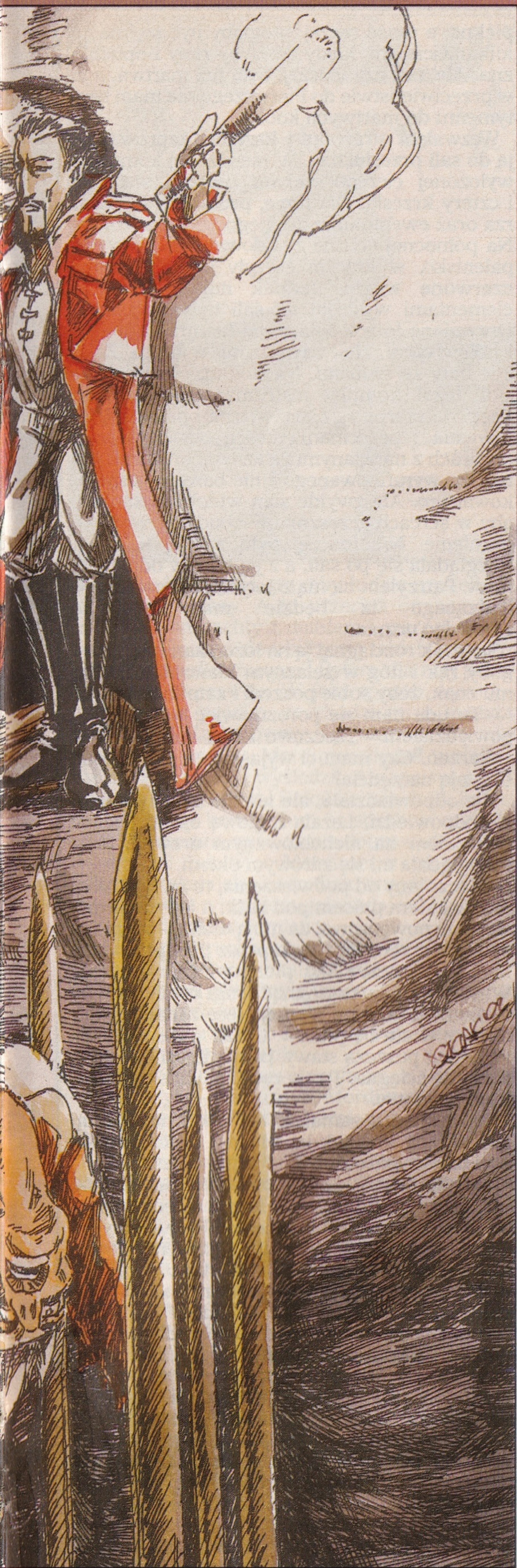
– Zaczynaj – rozkazałem chłodno.

Jeśli Drugi umrze, zastąpi go Pierwszy. Miał mniej mocy niż brat, ale może da radę. A jeśli nie da, to na pohybel nam wszystkim! W końcu spytałem ich przed chwilą, czy chcieliby żyć wiecznie...

Pierwszy wsadził bratu w usta jakąś szmatę i przewiązał ją sznurem. Wszyscy wiedzieliśmy jak to boli, a przecież nikt nie chciał, aby krzyk Drugiego poruszył wszystkie kamienie w tych lochach. Odwróciłem się. Widziałem już raz jak Drugi robi tunel i miałem dość tego widoku na całe życie. Te oczy napełnione bólem i szalone. Krew i śluz wypływające z ust, nosa i uszu. Obiecałem sobie, że dam mu większą działkę niż innym. Należy mu się. Jeśli stąd wyjdziemy, rzecz jasna, a to wcale nie było takie pewne. Usłyszałem stłumione wycie i wiedziałem, że Drugi zaczął. Knebel dobrze tłumił krzyk, ale w tym zduszonym, gardłowym wyciu słyszałem tyle cierpienia, że nie wiem, czy kiedykolwiek w życiu spotkałem się z podobną męką. Nie jestem świętym i nie raz widziałem tortury, nie raz też torturowałem sam, ale nawet człowiek, któremu laliśmy na jądra płynną siarkę, nie cierpiał tak strasznie. W dodatku ja czułem jego ból. Nie tylko słyszałem. On świdrował gdzieś w głębi mojej głowy, pojawiał się w wybuchach oślepiających kolorów, żgał najczulsze obszary mózgu igłami o rozpalonych ostrzach. Zagryzłem wargi do krwi, aby nie zacząć krzyczeć samemu. Tego by jeszcze brakowało, gdybym to ja nie umiał zapanować nad swymi odczuciami.

W końcu Drugi zemdlał i jego ból jeszcze tylko przez chwilę wibrował mi pod czaszką. Odwróciłem się i spojrzałem. Bliźniak leżał na





ziemi, a jego brat – pochylony nad nim – zraszał mu twarz wodą z manierki. Drugi wyglądał strasznie. Jego twarz była alabastrowo blada, a niebieskie węzły żył pulsowały pod skórą, jakby były wielkimi, ożywionymi dziwną siłą glistami, chcącymi wydostać się na zewnątrz. Na domiar złego Drugi, mimo omdlenia, miał otwarte oczy i teraz z ich kącików spływała mu krew. Jego twarz dawniej wydawała się pucułowata, teraz kości policzków zdawały się przebijać napiętą i cieniutką jak pergamin skórę twarzy. Ale tunel wykopał uczciwy. Wysoki na metr i szeroki, tak że postawny mężczyzna mógł w nim swobodnie uklęknąć. Wszystko to odbyło się bezszelestnie. Kamienie, cegły, zaprawa – zniknęły. Nie było żadnej kupy gruzu, a jedynie troszkę kamienistego pyłu na ziemi. Gdzie podziały się resztki muru? Któż to mógł wiedzieć? i kogo to, tak naprawdę, obchodziło? Ważne, że mieliśmy otwartą drogę do głównej sali – tam gdzie Elia Karane i jej towarzysze oddawali się grzesznym uciechom.

Prześlizgnęliśmy się przez tunel Drugiego. Samego bliźniaka zostawiliśmy pod murem, bo nie było po co targać go tam, gdzie za chwilę odbędzie się walka. Wiedziałem, że z pewnością nie wydobrzeje szybko i będziemy musieli go nieść w drodze powrotnej. Jeśli w ogóle będzie jakaś powrotna droga. Zresztą wiedziałem, że z Drugim może nie być dobrze, niezależnie od tego, czy zaniesiemy go do Hez–hezronu i powierzymy opiece lekarzy, czy też nie. Mógł oszaleć albo zamienić się w warzywo. Ale miałem nadzieję, że po prostu obudzi się jutro, splunie i zapyta: „jak poszło, chłopaki? Mamy już pieniądzy?".

Znaleźliśmy się na czymś w rodzaju balkonu dla orkiestry. Pod nami była ogromna, rzęsiście oświetlona sala o podłodze wyłożonej różowym marmurem. Pośrodku sali stał niepasujący zupełnie do wnętrza czarny kamień, a na nim leżała jakaś naga kobieta. Zgodnie z moimi przewidywaniami. To ona właśnie była w tym tobołku, który nieśli przyjaciele Elii. Zobaczyłem, że ofiarfa ma ręce i nogi przyśrubowane do głazu, a z ran sączy się krew do czterech naczynek.

– Ale dają – szepnął Pierwszy.

Wokół tego krwawego ołtarza kiwało się w jakimś dziwnym tańcu pięć osób w jaskrawo czerwonych tunikach. Pod sufit unosił się mdlący dym kadzideł. Tańczący coś śpiewali, ale była to dziwaczna pieśń bez słów i melodii. Wśród nich zobaczyłem Elię Karrane. Piękną, złotowłosą Elię. Kostuch spojrzał na mnie.

– Ona ma być moja – powiedział gardłowym szeptem.

– Ona jest już tylko Pana Boga – odparłem smutno.

Pierwszy spojrzał na mnie z pytaniem w oczach. No cóż, musieliśmy zejść i dlatego cichutko przywiązaliśmy trzy liny do balustrady. Zeskoczyć będziemy musieli jednocześnie, bo jeden tylko Bóg wie, jakie niespodzianki czekają jeszcze na dole. I ześlizgnęliśmy się. A potem już z krzykiem i bronią w dłoniach pędziliśmy w ich stronę. Wszystko stało się tak szybko, że nie zdążyli nawet drgnąć. Kostuch trzasnął jednego z mężczyzn głownią szabli, Bliźniak przyładował następnemu pałką w podbrzusze, a ja rzuciłem trzeciemu w twarz garść shersken i jednocześnie z półobrotu stuknąłem czwartego w głowę końcem kija. Trochę za mocno. Pękła jak dojrzały arbuz. Ale to wszystko ze zdenerwowania. W tym samym momencie Elia Karrane zaczęła krzyczeć, mężczyzna trafiony w podbrzusze przeciągle wyć, a oślepiony przeze mnie tarzał się po podłodze i tarł oczy. Bardzo źle. Jeśli wetrze shersken w źrenice nie będzie widział do końca życia. Na przykład nie zobaczy płomieni ogarniających przesuszone szczapy na swoim własnym stosie. Piątym mężczyzną był mój znajomy szuler – Lohemerr. Stał i trząsł się. Patrzył na mnie przerażonym wzrokiem.

– Na litość Boską, Mordimer – wyjęczał.

Elia okazała się odważniejsza od niego, bo skoczyła w moją stronę celując paznokciami w oczy, ale Kostuch podciął jej nogi i runęła twarzą na moje buty. Kopnąłem ją z całej siły w twarz i coś chrupnęło. Potem dowiedziałem się, że złamałem jej nos i szczękę. Pierwszy w międzyczasie przyglądał się dziewczynie przyśrubowanej do kamienia. Była martwa albo w bliskim śmierci transie i miała zamknięte oczy.

– Ale lalka – powiedział, przeciągając dłonią po jej piersiach – mogę, Mordimer?

Skinąłem głową, bo jej i tak nic już nie mogło zaszkodzić, a bliźniak lubił takie zabawy.

– Ostrzegałem cię – zwóciłem się do Lohemerra – ale ty nie chciałeś słuchać słów przyjaciela – nie byłem co prawda jego przyjacielem, ale tak brzmiało lepiej.

Lohemerr usiadł na podłodze i ukrył twarz w dłoniach. Spod palców ciekły mu łzy. Było to zarówno żałosne, jak obrzydliwe.

– Nie robiliśmy nic złego – jęknął – to była zwykła ulicznica, Mordimer. Przecież jej nic nie warte życie nie mogło interesować Boga!

– Idioto – powiedziałem bez gniewu, bo Lohemerr był już trupem – wezwaliście umarłych i składaliście ofiary z ludzi. Bogu i Inkwizytorium nie chodzi o życie tej dziewki, drogi przyjacielu. Chodzi tylko i wyłącznie o wasze nieśmiertelne dusze, które zbrukaliście i upodliliście. O wasze dusze, które bez naszej pomocy zawędrowałyby wprost do piekielnych czeluści!

– Jak mi możesz pomóc, Mordimer? – oczy Lohemerra były jak oczy skrzywdzonego psa.

– Będę z tobą rozmawiał tak długo aż w głębi serca zrozumiesz swe winy, aż całym sobą, całą duszą, umysłem i ciałem, czy raczej tym, co z twego ciała zostanie, będziesz chciał odkupić grzechy i wyrzec się diabła. A wtedy, kiedy będziesz już pogodzony z Bogiem i ludźmi, oddam cię płomieniom, Lohemerr.

– Czy warto, Mordimer? – wykrzyknął – dla niej? – pokazał dziewczynę na kamieniu, nad którą sapał Pierwszy.

– Nic nie rozumiesz – odparłem i pokręciłem głową, bo wiedziałem już, że nasze rozmowy w Hez–hezronie, w lochach Inkwizytorium, przeciągną się – ale zrozumiesz, wierz mi...

– Dostawaliśmy złoto, Mordimer – Lohemerr uniósł głowę i widziałem, jak w jego oczach błysnęła nadzieja. Nie mógł się pogodzić z myślą, że tak naprawdę już umarł – dostawaliśmy złoto, dużo złota. Chcesz? Ile? Tysiąc koron? Pięć tysięcy? Dziesięć tysięcy? A może sto tysięcy, Mordimer?!

– Sto tysięcy? – zapytał Kostuch i widziałem, że w jego oczach zalśniły niebezpieczne błyski.

Założyłbym się, że nie do końca wyobrażał sobie, co można zrobić ze stoma tysiącami koron.

– Przynosiliśmy ofiary umarłym i dostawaliśmy pieniądze – wyjaśniał gorliwie Lohemerr – raz tysiąc dukatów, potem pięć tysięcy, potem znowu dwa tysiące. Przyłączcie się do nas, do mnie, zabijcie ich jeśli chcecie, ja wiem wszystko, ja...

Trzasnąłem go końcem kija w zęby i padł na plecy.

– Kostuch – powiedziałem łagodnie – nie bądź głupi. Za wszystko trzeba kiedyś zapłacić. Oni płacą już teraz.

Sprawdziłem, czy Pierwszy skończył i wezwałem Anioła – świadka. Zjawił się, sprawdził moją koncesję i przez moment aż zamarłem na myśl, że Rakshilel sfałszował dokumenty. Anioł – świadek nie zna się na żartach. Jeśli koncesja byłaby nieważna mógł to zlekceważyć, uważając że dokonaliśmy i tak wiele dobrego, ale mógł też nas zabić jednym ciosem swego ognistego miecza. Zresztą, nie sądzę, aby fatygował się, by wyjąć go z pochwy. W końcu karaczany zabija się pod butem, a nie z armaty. Na szczęście wszystko było w porządku i Anioł – świadek pobłogosławił nas. Teraz, z jego błogosławieństwem, nie musieliśmy się już bać, że nadejdą umarli, chcąc się zemścić za to, że zniszczyliśmy ich wyznawców. Zawsze zastanawiałem się, czemu umarli pragną ofiar z ludzi. Co im to daje? Czy wypełnia ich mocą, czy pozwala na zakosztowanie ochłapów życia, na

przypomnienie sobie, tego co było dawniej? A może umykające życie koi choć na moment ich wieczny ból, a krew ofiar gasi piekielny ogień trawiący ich wnętrza? Ha, oto dobre pytania dla teologów i wierzcie mi, że próbowali na nie odpowiadać. Tyle, że jeśli jakikolwiek teolog byłby na moim miejscu, to posrałby się w spodnie.

Anioł – świadek, przy okazji uzdrowił też Pierwszego i postanowiłem zapamiętać jego uprzejmość. Mieć życzliwego Anioła – świadka, to wygrana na loterii. Być może też prosił mego Anioła Stróża, aby pilnował nas w drodze powrotnej, bo nic już nas nie niepokoiło. Ale kłopoty i tak były spore, gdyż niektórzy z więźniów nie mogli sami iść. Cóż, umiejętność chodzenia nie będzie im już potrzebna. Na stos przewiozą ich przez miasto na czarnych, drewnianych wózkach, ku radości tłumnie zgromadzonej wzdłuż ulic gawiedzi. Hez–hezron był prawowiernym miastem. Tu nie trzeba było chronić więźniów, by ktoś ich nie odbił, lecz chronić, aby ktoś targany bezrozumnym zapałem nie zechciał sam wymierzyć sprawiedliwości heretykom i bluźniercom.

Ale dla mnie sprawa się jeszcze nie skończyła. Ja miałem do załatwienia sprawę z Rakshilelem. Wiedziałem, że tłusty rzeźnik nie daruje mi, iż jego ukochana zamiast karocą na własny ślub pojedzie czarnym wózkiem na własny stos. Zapewne żal mu będzie tych wszystkich nocy, w czasie których mógłby opasłym brzuszyskiem przygniatać jej zgrabne ciało. Kto wie, jak daleko posunie się w swej niechęci. Stare powiedzenie mówi, że najlepszą obroną jest atak. I, wierzcie mi, że choć atakować nie miałem ochoty, to wiedziałem, iż w innym wypadku mogę stracić życie. Może i ono jest podłe, ale przynajmniej póki żyję, mogę mieć nadzieję, że się zmieni. Dlatego też w drodze powrotej do Hez–hezronu intensywnie myślałem, jak wypada sprawę załatwić, aby wszystko zakończyło się szczęśliwie. I wreszcie, co zresztą było do przewidzenia, wpadłem na odpowiedni koncept.

• • •

W Hez–hezronie nasze przybycie wzbudziło sensację. Tak jak się spodziewałem więźniów natychmiast przejęło Inkwizytorium i, również zgodnie z mymi oczekiwaniami, następnego dnia jego ekscelencja biskup Hez–hezronu powierzył prowadzenie sprawy właśnie mnie. To prawda, że byłem nowy w mieście, ale w końcu najważniejszy był fakt, iż posiadałem ważną koncesję. Bracia–inkwizytorzy – część z nich zresztą nie najgorzej znałem – przyjęli mnie bez zawiści. W naszym fachu ważna jest solidarność. Zbyt wiele żyje wilków, które chciałyby zjeść Boże owieczki, abyśmy nie mieli trzymać się razem.

Praca w Inkwizytorium, w czasie prowadzenia wytężonego śledztwa połączonego z przesłuchaniami, nie jest ani łatwa ani przyjemna. Dzień rozpoczyna się od mszy o szóstej rano i wspólnego śniadania z inkwizytorami prowadzącymi inne sprawy w Inkwizytorium. Potem medytacja i modlitwa, a dopiero potem rozpoczynają się właściwe przesłuchania. Nie lubiłem tego stylu życia. Wasz uniżony sługa jest tylko człowiekiem, obarczonym licznymi słabostkami. Lubię popić do późnej nocy i spać długo w dzień, dobrze zjeść i odwiedzać domy płatnych uciech. Ale siła człowieka polega na tym, iż kiedy trzeba potrafi zrezygnować z własnych przyzwyczajeń i poświęcić się Sprawie. Czymkolwiek ta Sprawa by nie była.

Jako pierwszą odwiedziłem piękną Elię. Nie była już piękna. Miała podartą suknię, skołtunione i zlepione krwią włosy, wybite zęby, rozbity na pół twarzy nos i policzek przypominający zgniłą brzoskwinię. Nie miała w celi lustra, ale przyniosłem jej jedno. Małe lusterko w oprawie z kości słoniowej. Kiedy zobaczyła w nim swoje odbicie rzuciła lusterkiem o ścianę i rozpłakała się. Ale nie był to jeszcze taki płacz, jakiego się spodziewałem. Na razie płakała z nienawiści i wściekłości. Uwierzcie mi, że nadejdzie jeszcze czas, iż będzie płakać z żalu. Usiadłem naprzeciw niej na zydlu przyniesionym przez ponurego strażnika z wyłupionym okiem.

– Elia – powiedziałem łagodnie – musimy porozmawiać.

Warknęła coś w odpowiedzi, a potem podniosła głowę. Spod opuchlizny było widać jedno błyszczące oko. Pełne nienawiści.

– Zabiorą się za ciebie, Madderdin – rzekła zduszonym głosem – uwierz mi: zabiorą się za ciebie.

A więc żyła jeszcze złudzeniami. Skąd pochodziła ta wiara? Czy myślała, że może uratować ją dostojeństwo rodu, pieniądze, bracia, a może wpływy Rakshilela? Cokolwiek by nie myślała – myliła się. Jej ciało było już tylko drewnem, które spłonie w oczyszczającym ogniu. Patrzyłem na nią i zastanawiałem się, jak to możliwe, że kiedyś mnie pociągała. Owszem, nadal była piękna, a może raczej: mogłaby być piękna za kilkanaście dni, kiedy zeszłyby rany i opuchlizna. Ale, tak czy inaczej, była już martwa, a ja w przeciwieństwie do Pierwszego nie mam sentymentu do martwych kobiet.

Wezwałem strażnika i kazałem zaprowadzić ją do sali przesłuchań. W niewielkiej komnacie wyłożonej ciemno rudymi cegłami stał stół i cztery krzesła. Dla mnie, protokolanta, lekarza oraz ewentualnie drugiego z inkwizytorów. Na północnej ścianie znajdowało się obszerne palenisko, w którym żarzyły się płomiennie czerwone węgle. Jednak najważniejszymi elementami wystroju tej sali były narzędzia. Drewniane łoże z żelaznymi klamrami, linami i kołowrotem. Hak zawieszony u sufitu. Żelazne buty ze śrubami. Na stoliku, obok paleniska, leżał komplet instrumentów. Szczypce i cęgi do szarpania ciała, wiertła i piły do dziurawienia i przecinania kości, bat o siedmiu sznurach z nanizanymi żelaznymi kulkami. Nic bardzo wyrafinowanego i nic bardzo skomplikowanego. Ale zwykle sam widok wystarczał, aby w sercach grzeszników obudzić trwożliwe drgnienie. Nie inaczej było z Elią Karrane. Rozglądała się po sali, a z jej twarzy odpłynęła krew. Patrzyłem na nią z satysfakcją profesora, widzącego iż będzie miał pociechę z nowego ucznia.

Strażnik rozciągnął ją na łożu i zamknął przeguby rąk i nóg w żelaznym klamrach. Dałem mu znak, żeby sobie poszedł i zamknął drzwi.

– Tu uda nam się porozmawiać spokojniej – powiedziałem – rzeczowo i bez nerwów oraz oskarżeń. Czy mam ci wyjaśnić, w jaki sposób działają narzędzia?

Nie odpowiedziała, ale też nie spodziewałem się odpowiedzi. Leżała z głową opartą lewym policzkiem na nieheblowanym drewnie łoża. Przyglądała mi się zdrowym okiem.

– Zacznijmy od podwieszenia, tu na tym haku – wskazałem palcem pod sufit, a jej wzrok posłusznie powędrował za moją dłonią – najpierw zawiążą ci ręce do tyłu, a przez pętę przewiążą linę, którą przewloką przez właśnie ten hak. Wystarczy tylko pociągnąć drugi koniec liny, by twoje związane na plecach ręce zaczęły wyginać się w stronę pleców. Coraz wyżej i wyżej. W końcu puszczą stawy, pękną kości i zostaną zerwane ścięgna. Twoje ręce znajdą się równolegle do głowy.

Podszedłem i stanąłem tuż obok niej. Wziąłem w dłoń kosmyk jej włosów i zacząłem się nim bawić. Okręcać go na palcu i rozkręcać.

– Myślisz może, że pomoże ci omdlenie. Otóż nie. Nad tym czuwa nasz lekarz. Kiedy trzeba, poda ci trzeźwiące lekarstwa. Poczekamy aż znowu będziesz w pełni sił i zaczniemy na nowo. Kiedy będziesz stała tak tutaj, z rękami wyłamanymi ze stawów, możemy zacząć cię chłostać, by wzmóc ilość bodźców. Ten bat – wzrok Elii znowu posłusznie poszedł za moim palcem – jest naszpikowany małymi, żelaznymi kuleczkami. W ręku wprawnego człowieka, a wierz mi, że nasi kaci są wprawni, nie tylko wycina pasy skóry, ale może rozdzierać mięśnie, a nawet łamać kości. Taaak – przeciągnąłem – kiedy zejdziesz z tego haka, droga Elio, zostanie z ciebie strzęp. I nie miej najmniejszych złudzeń, że ktoś ci pomoże. Wszystko zostało spisane przez Anioła – świadka. Teraz od stosu nie uratowałby cię nawet papież. Czy mam mówić dalej?

– Nie – szepnęła – wystarczy. Co mam robić?

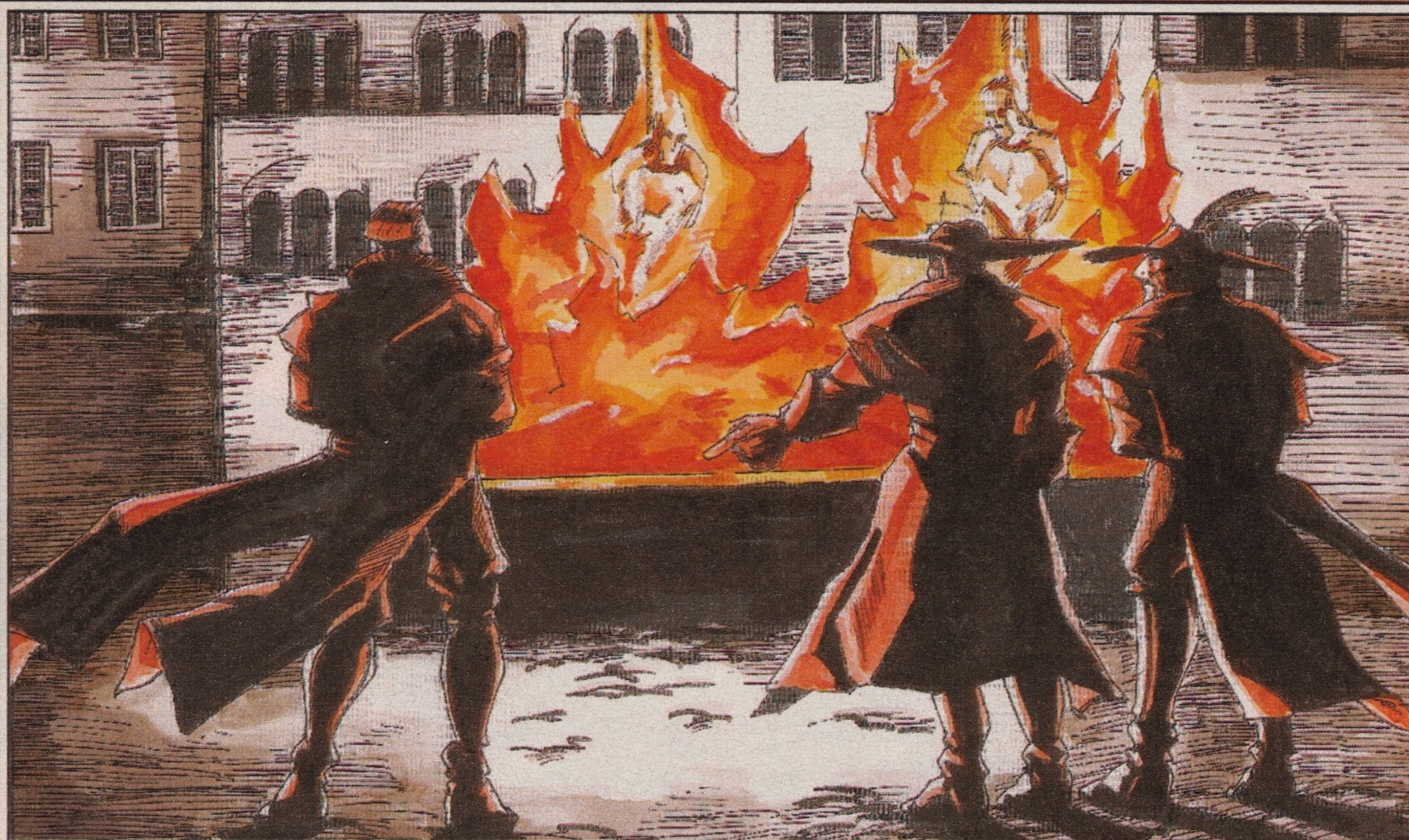
Była pojętną uczennicą, ale nie dość pojętną. Nie powinna pytać.

– To zależy tylko od ciebie – rzekłem – ja nie mogę cię do niczego zmusić. Skrucha i żal muszą płynąć z głębi twojego serca.

Przymknęła oczy, jakby się nad czymś zastanawiała. Nagle otworzyła je.

– Rakshilel – powiedziała i spojrzała na mnie pytająco. Uśmiechnąłem się samymi kącikami ust – to on stał za tym wszystkim. Moja odmo-





wszyscy stronnicy, a wrogowie podnoszą głowy. A Rakshilel wrogów miał wielu i nikt nie poda mu pomocnej ręki. Nie teraz.

– Dziesięć tysięcy – powiedział.

– Nie – pokręciłem głową – nawet za sto. Wiesz dlaczego?

Patrzył na mnie ogłupiały.

– Bo ty już nie masz czego kupić, a ja nie mam nic na sprzedaż.

– Więc dlaczego rozmawiamy? – jednak tliła się w nim jeszcze jakaś resztka nadziei.

– Bo chciałem wiedzieć, jak wysoko cenisz swoje życie i dowiedziałem się, że tylko na dziesięć tysięcy. Świat nie straci zbyt wiele na twojej śmierci.

Skinąłem na strażników i czekałem aż dwaj z nich go zabiorą, a potem zabrałem się za rewizję domu, wspomagany przez tych dwóch, którzy zostali. Po godzinie dołączył do nas notariusz i zaczął spisywać wszystkie cenne przedmioty, jakie tylko znalazł. No cóż, wiedziałem, że ta praca zajmie mu wiele godzin. Ja, w międzyczasie, znalazłem sejf Rakshilela i otworzyłem go bez specjalnego trudu, bo również tej sztuki mnie uczono. W sejfie piętrzyły się stosy złotych monet, przewiązane sznurkiem weksle, obligacje i zobowiązania. Przejrzałem je uważnie i część z nich, wystawionych na okaziciela, schowałem do kieszeni płaszcza. Wiedziałem, że mogę pozyskać wdzięczność wielu osób, oddając im te weksle. A wdzięczność w naszym fachu to ważna rzecz. Człowiek wdzięczny jest skłonny do pomocy i udzielenia informacji. A życie nas – inkwizytorów – zależy w dużej mierze właśnie od dostępu do informacji. Potem wyliczyłem sobie siedemdziesiąt pięć koron, bo w końcu tyle winien był mi Rakshilel. Siedemdziesiąt pięć koron i ani grosza więcej. W końcu nie jestem cmentarną hieną, a ten dom był już tylko grobem.

• • •

Śledztwa nie ciągnęły się zbyt długo. Oskarżeni byli pomocni, a oskarżenie tak wyraziste, jak rzadko kiedy. Zgodnie z moją obietnicą nie torturowano Elii. Czas do wykonania wyroku spędziła w pojedynczej celi i kiedy jechała przez miasto na czarnym wózku, była znowu tak samo piękna jak dawniej. Od biskupa Hez–hezronu otrzymałem oficjalne pismo z podziękowaniem i gratyfikację, której wysokość świadczyła o tym, że w tym mieście nie tylko Rakshilel miał węża w kieszeni. Kiedy na rynku płonęły stosy, my inkwizytorzy staliśmy półkolem tuż obok podestu. W czarnych płaszczach i czarnych kapeluszach.

– Ciekaw jestem, ile na tym zarobiłeś, Mordimer – powiedział cichutko jeden z nich, o imieniu Thuffel. Na ustach miał szczery uśmiech, ale jego oczy były jak lód skuwający daleką północ – Krupper pewnie sporo zapłacił za odsunięcie Rakshilela od interesów, co?

Krupper był głównym konkurentem Rakshilela na rynku mięsem i najpoważniejszym teraz kandydatem do stanowiska mistrza gildii rzeźników.

– Nie – odparłem, nie cofając wzroku – nie – powtórzyłem i on pierwszy odwrócił głowę.

– Czyż w płomieniach nie ma czegoś urzekającego? – zapytał wpatrzony w płonące stosy – mogę zaprosić cię na kolację, Mordimer?

– Czemu nie? – odparłem – nie ma to, jak szklaneczka wina w gronie przyjaciół.

Patrzyłem na bijące pod niebo płomienie i snop szarego dymu, wsłuchiwałem się we wrzaski rozentuzjazmowanego tłumu i myślałem o pytaniu Thuffela. Owszem, rozważałem przez chwilę myśl, by upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. A Krupper zapłaciłby z radością, zwłaszcza że nie był takim skąpcem, jak świętej pamięci Rakshilel. Ale, widzicie, w mojej pracy nie pieniądze są najważniejsze, lecz świadomość, że służy się Dobru i Prawu. Bo, czyż nie?

wa ślubu była tylko grą, aby ludzie myśleli, że się nienawidzimy. A to przecież on namówił mnie na konszachty z diabłem i czerpał z tego korzyści. Bo czyż dorobiłby się takich bogactw tylko na handlu mięsem? Byłem dla niej pełen podziwu. Naprawdę. W jaki sposób wywnioskowała tak prędko, że chodzi mi o mistrza rzeźników? Zastanówmy się, jakim torem mogły biec jej myśli: „Mordimer śledził mnie na rozkaz Rakshilela i wyśledził. Ale sprawa przybrała poważny obrót i Rakshilel nie dość, że nie zapłaci reszty honorarium, to spróbuje wykończyć Mordimera, za to, że nie doprowadził mnie do ołtarza. Tak więc Mordimer musi znaleźć hak na Rakshilela i ten hak znajdzie dzięki mnie". Wręcz widziałem, jak zadaje sobie pytanie, co otrzyma w zamian.

– Szczera skrucha, prawdziwy żal i wydanie wspólników są warunkami koniecznymi, Elio – powiedziałem poważnym tonem – a inkwizytor może zadecydować w tym wypadku o nie poddawaniu oskarżonego torturom i spaleniu jego ciała już po powieszeniu.

– Tak – odparła i znowu przymknęła oczy – tak – powtórzyła – dziękuję ci, Mordimer.

Wezwałem strażnika i kazałem odprowadzić Elię do celi.

– Przemyśl wszystko dobrze – rzekłem – po południu przesłucham cię w obecności protokolanta.

Kiedy wracałem do Inkwizytorium myślałem o Elii. Była interesującą kobietą. Zimną i bezwzględną, ale umiejącą pogodzić się z klęską. Niemal żałowałem, że los nie pozwolił nam spotkać się wcześniej. Nie mogłem jej uratować. Nikt nie mógł. No, może prawie nikt, bo mówiąc jej, że nawet papież nie jest w stanie nic zrobić, znacznie przesadziłem. Chociaż nawet biskup Hez–hezronu nie miał dość władzy, aby nakazać dożywotnie zamknięcie jej w klasztorze. Tu wyrok mógł wydać tylko sąd papieski, a do stolicy droga była daleka. Zresztą zanim zakręciłby się koła biurokratycznej machiny, nikt już nawet nie pamiętałby o stosie, na którym spłonęła. Cóż... wypadało pogodzić się z myślą, że Elii nie będzie już wśród nas. Szkoda. Jak zawsze, kiedy ze świata ginie kawałek piękna.

• • •

Wiedziałem, że słudzy Rakshilela próbują mnie odszukać, ale nawet oni nie mogli się przedrzeć przez straże pilnujące Inkwizytorium. W końcu jednak nadszedł czas, iż to ja mogłem odwiedzić mistrza rzeźników. Stałem przed drzwiami z mosiężną kołatką i zastanawiałem się nad tym, że od mojej niedawnej wizyty minęło tak mało czasu, a tak obfity był on w wydarzenia. Zastukałem. Przez chwilę wewnątrz panowała głucha cisza, ale wreszcie usłyszałem człapanie stóp.

– Kto? – warknął głos zza drzwi.

– Mordimer Madderdim – powiedziałem.

– Na rany Boskie, człowieku – wrzasnął ktoś – wchodź natychmiast, mistrz szuka cię po całym mieście.

– A więc jestem – odparłem.

Tyle, że kiedy otwarto drzwi nie wszedłem do środka sam. Towarzyszyło mi czterech żołnierzy w czarnych płaszczach, nałożonych na kolczugi i z okutymi żelazem pałkami w rękach. Sługa, który otworzył nam drzwi padł pchnięty pod ścianę, a jego wzrok pełen był przerażenia. Tak reaguje każdy, kiedy do jego domu wchodzi otoczony strażą inkwizytor w służbowym stroju. Miałem na sobie czarną pelerynę zawiązywaną pod szyją i czarny kubrak z ogromnym krzyżem haftowanym srebrem. Niektórzy twierdzą, że nie powinniśmy czcić symbolu, na którym cierpiał nasz Pan, ale nie pamiętają o tym, iż to męka Krzyża dała Mu siłę, by zszedł pomiędzy swych nieprzyjaciół z mieczem i ogniem w dłoniach. Tak jak i ja z mieczem w dłoni i ogniem w sercu wchodziłem do domu bluźniercy i grzesznika.

Rakshilel był tylko w nocnej koszuli, kapciach o fantazyjnie zagiętych czubkach i szlafmycy, której koniec przewieszał mu się przez ramię. Wyglądał zabawnie, ale nawet się nie uśmiechnąłem.

– Rakshilel ard Dahn? – zapytałem – czy to wy jesteście Rakshilel ard Dahn, mistrz gildii rzeźników?

– Zapłacisz mi za to, Mordimer – wyszeptał przez zaciśnięte zęby, bo był na tyle mądry, aby zrozumieć wszystko.

– Jesteście aresztowani w imieniu Inkwizycji, na rozkaz jego ekscelencji biskupa Hez–Hezronu – powiedziałem – bierzcie go – rozkazałem żołnierzom.

– Mordimer! – wrzasnął – porozmawiajmy, Mordimer, proszę cię!

„Proszę cię" – to brzmiało interesująco w jego ustach. Tak interesująco, że skinąłem mu dłonią, aby odszedł ze mną na bok. Weszliśmy do ogrodu, a Rakshilel trząsł się jak galareta. Szanowałem go za to, że nie groził mi i nie przeklinał. Rozumiał, że skoro został aresztowany za zgodą samego biskupa, to sprawa jest więcej niż poważna.

– O co jestem oskarżony? – spytał drżącym tonem.

– Sam nam powiesz – odparłem lekko się uśmiechając – będziemy mieli sporo czasu na pogawędki.

Obaj doskonale zdawaliśmy sobie sprawę, że w takiej sytuacji jak ta, od człowieka uciekają

Tekst: Piotr „Frogger“ Moskal

Broń masowej zagłady

W epicentrum wybuchu bomby wodorowej temperatura wzrasta w ułamku sekundy do dwóch miliardów stopni Celsjusza. Fala uderzeniowa przez pierwsze kilka kilometrów przemieszcza się z prędkością naddźwiękową. Nie przeżyją nawet bakterie...

Od „Trinity“ do „Nowej Ziemi“

Na pomysł, że można rozbić jądro atomu, wyzwalając w ten sposób olbrzymią energię, jako pierwsi wpadli naukowcy niemieccy. Biorąc pod uwagę napiętą sytuację w Europie (wisząca w powietrzu II Wojna Światowa), nie dziwi fakt, że pozostałe kraje – a w szczególności Stany Zjednoczone – zintensyfikowały wysiłek badawczy. Gdy w roku 1939 wojna wreszcie wybuchła, stało się jasne, że kraj, który jako pierwszy opracuje broń jądrową, będzie bezdyskusyjnym zwycięzcą konfliktu.

Czołowi amerykańscy naukowcy doskonale rozumieli zagrożenie dla świata, jakie niosła ze sobą reakcja rozszczepienia. W liście do prezydenta Roosevelta, Albert Einstein wytłumaczył dobitnie co się stanie, jeśli broń nuklearna wpadnie w ręce Adolfa Hitlera. Amerykanie zebrali więc swoich najlepszych fizyków i inżynierów w Nowym Meksyku, w specjalnie w tym celu zbudowanej bazie Los Alamos. Od roku 1942 pracowali oni nad konstrukcją bomby atomowej, zaś w międzyczasie gospodarka amerykańska przygotowywała się, by sprostać zadaniu (dostawy uranu i innych komponentów potrzebnych do konstrukcji bomby). Pomimo intensywności prac, na wyniki trzeba było czekać aż do roku 1945. 7 maja 1945, na pustyni w Nowym Meksyku, dokonano próbnej eksplozji 100 ton trotylu w celu kalibracji mającej nastąpić niebawem eksplozji nuklearnej (100 ton trotylu to 0,1 kilotony). Chodziło w skrócie o to, by porównać skutki obydwu wybuchów. Najbardziej zaskakujący jest fakt, że dokonując pierwszej w historii eksplozji atomowej, naukowcy nie byli pewni jej skutków. Dopuszczano możliwość, że bomba spowoduje reakcję łańcuchową w atmosferze ziemskiej, niszcząc życie na naszej planecie. Pokazuje to, jak zdesperowani byli Amerykanie i jakim strachem napawała ich myśl, że wróg mógłby opracować bombę atomową przed nimi.

16 lipca 1945 roku nocne niebo rozświetlił błysk, jakiego jeszcze nigdy nie widziało ludzkie oko. Wraz z eksplozją bomby „Trinity“ (20 kiloton) nastała era atomowa. Potem już poszło w błyskawicznym tempie, a tragiczną kulminacją było zbombardowanie japońskich miast Hiroszima i Nagasaki. Wkrótce potem wojna się skończyła, ale wyścig zbrojeń, tak naprawdę, dopiero się zaczął.

Typy broni jądrowej

bomba atomowa – jej rdzeniem jest ładunek uranu lub plutonu. Energia wydzielana jest podczas reakcji rozszczepienia, gdy jądra ciężkich pierwiastków rozpadają się na skutek uderzeń neutronów.

bomba wodorowa (termojądrowa) – energia (o rząd wielkości większa niż w przypadku rozszczepienia) uzyskiwana jest podczas reakcji fuzji jądrowej, w której jądra ciężkich izotopów wodoru (deuteru lub trytu) łączą się, tworząc pierwiastki cięższe. Inicjatorem bomby wodorowej jest klasyczny ładunek atomowy.

bomba neutronowa – odmiana bomby atomowej, w której większość energii uwalniana jest w postaci promieniowania neutronowego, które niszczy żywe istoty, lecz pozostawia w stanie nienaruszonym budynki i inne obiekty. Bomba neutronowa została opracowana w celu eliminacji wrogiego personelu bez potrzeby niszczenia całego miasta.





Test bomby wodorowej „Castle Bravo“ o sile 15 megaton. Średnica strefy rażenia wyniosła 106 km, zaś wyspa, na której umieszczono bombę... wyparowała. Był to największy atmosferyczny test w historii Stanów Zjednoczonych. Rekord rosyjski: 57 MT



Pierwsza radziecka bomba atomowa wybuchła pięć lat wcześniej niż spodziewali się amerykańscy spece od wywiadu. Od tego wydarzenia rozpoczął się szalony wyścig zbrojeń pomiędzy supermocarstwami



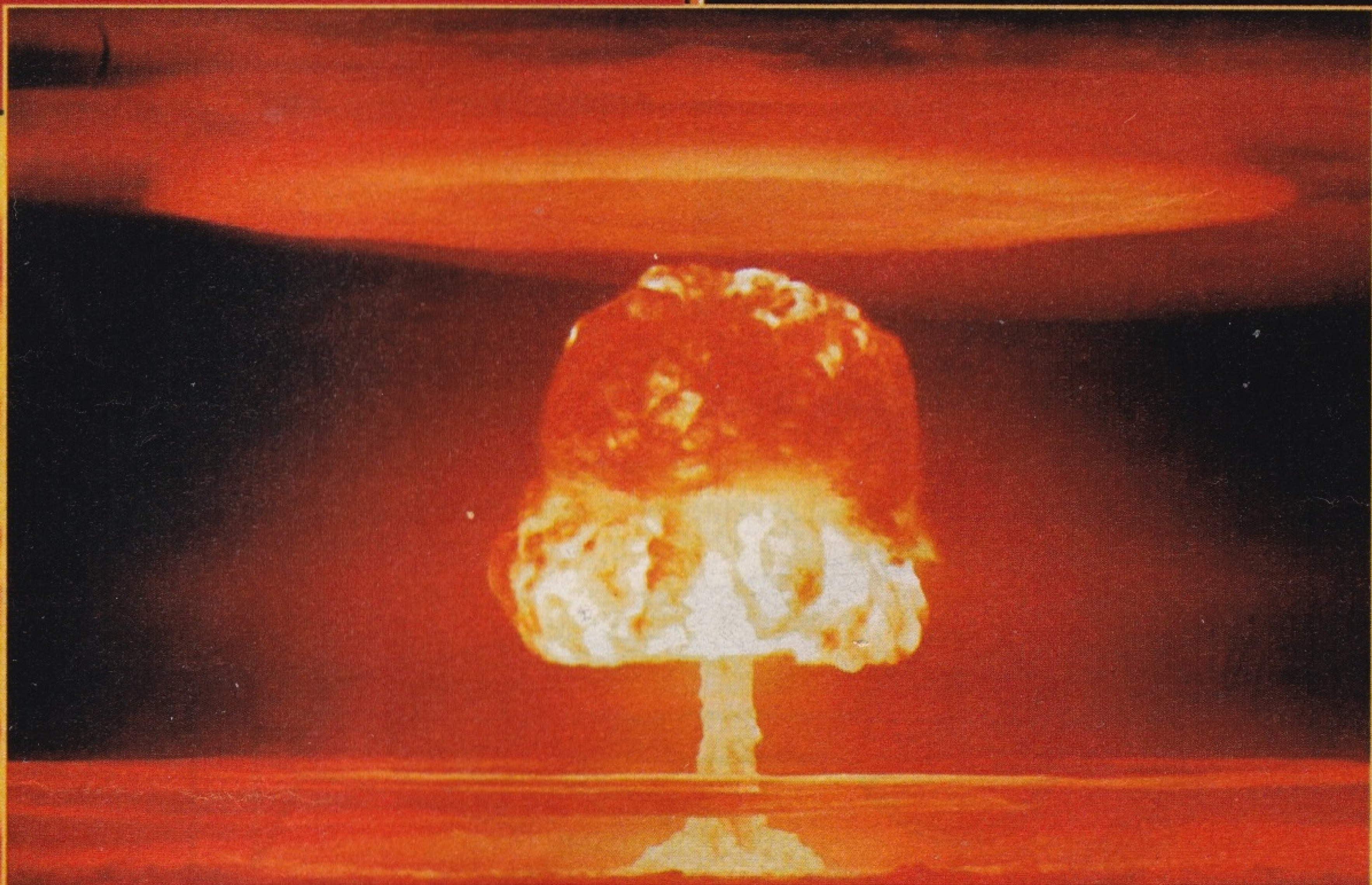
Na zdjęciu eksplozja 280-milimetrowego pocisku Grable, który został wystrzelony z działa. Nie każdy wie, że oprócz bomb i rakiet, istnieją nuklearne torpedy, miny morskie, a nawet atomowa artyleria

Zginąć można na wiele sposobów

Niewątpliwie najwięcej szczęścia mają osoby, które znajdą się blisko epicentrum wybuchu. W mgnieniu oka zostaną zamienione w plazmę (dosłownie odparują) i przypuszczalnie nawet nie zorientują się, że właśnie zginęły. Dużo gorzej jest kilka kilometrów od epicentrum. Fala cieplna wywołuje koszmarne poparzenia na całym ciele, a nawet poparzenia narządów wewnętrznych, powodując w rezultacie śmierć niezwykle bolesną. Z kolei fala uderzeniowa pod względem powodowanych obrażeń przypomina np. tornado. Możesz zostać zmiażdżony przez walący się budynek, trafiony lecącym obiektem lub rzucony przez podmuch na wiele metrów. No i zostaje jeszcze kwestia napromieniowania. Przy naprawdę dużej dawce agonia następuje po kilkunastu godzinach (wymioty, biegunka, uszkodzenia narządów wewnętrznych i w rezultacie śmierć). Mniejsza dawka zabije dopiero po kilku latach (białaczka lub inna forma raka).

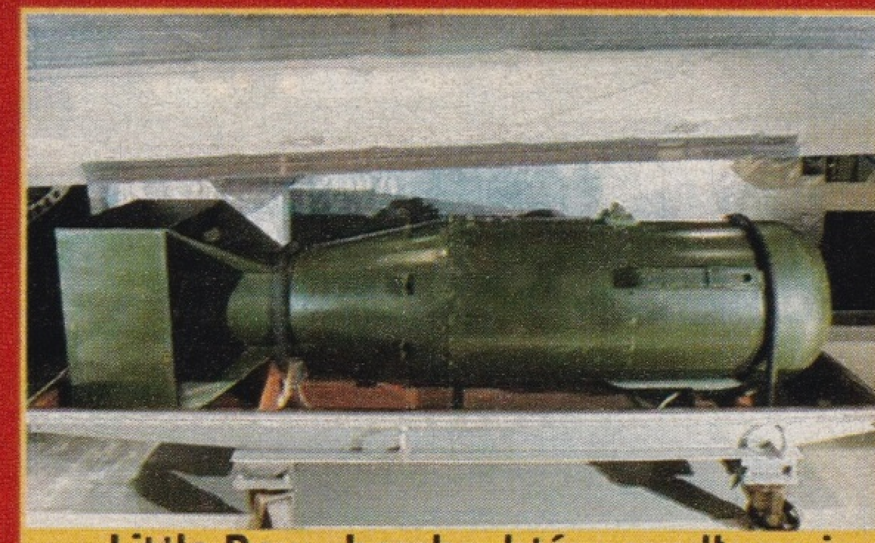
11 miesięcy po kapitulacji Japonii, w pobliżu atolu Bikini na Pacyfiku (2500 km na zachód od Hawajów) przeprowadzono operację Crossroads, w ramach której zdetonowano dwa ładunki testowe. Pierwszy zrzucono z bombowca B-29, zaś drugi umieszczono 30 metrów pod powierzchnią wody. Celem była armada złożona ze 185 statków – niemieckich, japońskich i amerykańskich, od barek desantowych, po wielkie lotniskowce. Dowództwo chciało sprawdzić, jaki wpływ ma wybuch atomowy na flotę wojenną. Wybuch podwodny (kryptonim Shot Baker) posłał na dno większość flotylii, a wojsko utwierdziło się w przekonaniu, że ma w ręku broń zdolną zniszczyć świat. Co ciekawe, na pokładzie statków umieszczono rośliny, zwierzęta, a nawet pojemniki z bronią biologiczną, aby sprawdzić, jak zachowują się organizmy żywe przy ataku atomowym.

Dwa lata później testy jądrowe szły już pełną parą – w 1948 w ramach operacji Sandstone sprawdzano nowe rodzaje bomb atomowych, zaś w nowo powstałej bazie Sandia rozpoczęto ich konstruowanie technikami masowej produkcji. I wtedy zdarzyło się coś, czego Amerykanie nie przewidzieli – w 1949, pięć lat wcześniej niż



Przy wybuchu wodorowym cięgi dostaje nawet atmosfera ziemska – spójrzcie tylko na tę „dziurę w niebie". Ponad tysiąc tego typu testów i zero narzekań, a o Czarnobyl afera jak diabli – że to, że tamto, że zanieczyszczenie... Po prostu studium hipokryzji!

Hiroszima i Nagasaki



Little Boy – bomba, która spadła na japońskie miasto Hiroszima, miała siłę „zaledwie" 15 kiloton

Kiedy 8 maja 1945 hitlerowskie Niemcy poddały się, w Europie zapanował długo wyczekiwany pokój. Jednak na Pacyfiku wciąż trwała zażarta wojna, a wojska amerykańskie z trudem posuwały się z wyspy na wyspę, walcząc o każdy skrawek ziemi ze stawiającymi zajadły opór Japończykami.



Mając do dyspozycji świeżo opracowaną broń o olbrzymiej sile rażenia, żeby nie narażać życia żołnierzy i wymusić szybką kapitulację Japonii, dowództwo amerykańskie zdecydowało się zrzucić bomby atomowe na dwa japońskie miasta – Hiroszimę i Nagasaki.

W obydwu miastach znajdowały się cele wojskowe, lecz tak naprawdę był jeszcze inny powód, dla którego wybrano właśnie Hiroszimę i Nagasaki. Otóż obydwa miasta były całkowicie „dziewicze", nienaruszone podczas wcześniejszych bombardowań Japonii. Były więc znakomitym celem dla nowej, niesprawdzonej broni, gdyż amerykanie mieli pewność, że wszelkie zniszczenia będą pochodzić tylko i wyłącznie od eksplozji atomowej.



Strategiczny bombowiec B-29 „Enola Gay" z 509. eskadry bombowej wystartował z bazy na wyspie Tinian oddalonej o 1500 km od wybrzeży Japonii. 6 sierpnia 1945 roku, o godzinie 8:15 rano na Hiroszimę spadła bomba uranowa „Little Boy" (Mały Chłopiec). Eksplozja nastąpiła na wysokości 600 metrów, tak, by fala uderzeniowa wywołała jak największe zniszczenia. Wybuch o sile 15 kiloton zrównał z ziemią większą część miasta (60 000 z 90 000 budynków legła w gruzach) i zabiła 70 000 osób.

W trzy dni później, 9 sierpnia 1945 roku o 11:02, na miasto Nagasaki spadła implozyjna bomba plutonowa „Fatman" (Grubas). Ładunek o sile 20 kiloton zburzył 39% zabudowań miasta i uśmiercił 42 000 osób.

Ludzie, którzy byli w Hiroszimie lub Nagasaki w czasie ataku, musieli myśleć, że nastąpił koniec świata. Pomimo iż liczba ofiar nie była rekordowa (więcej osób zginęło na przykład podczas dywanowych bombardowań Tokio i Drezna), efekt psychologiczny był piorunujący – kilka dni później Japonia poddała się bezwarunkowo.

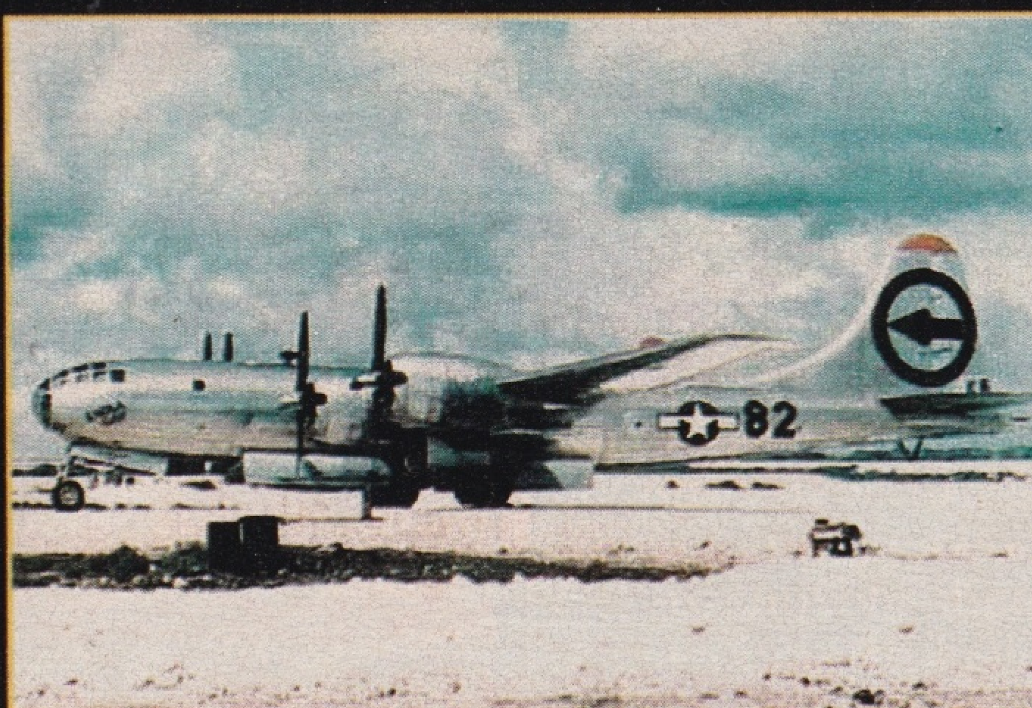
Obok zdjęcia ze zbombardowanych miast. Zdecydowaliśmy się nie publikować zdjęć ofiar ze względu na szokującą treść, lecz jeśli koniecznie chcesz popsuć sobie humor, zajrzyj na stronę internetową: www.csi.ad.jp/ABOMB/record.html

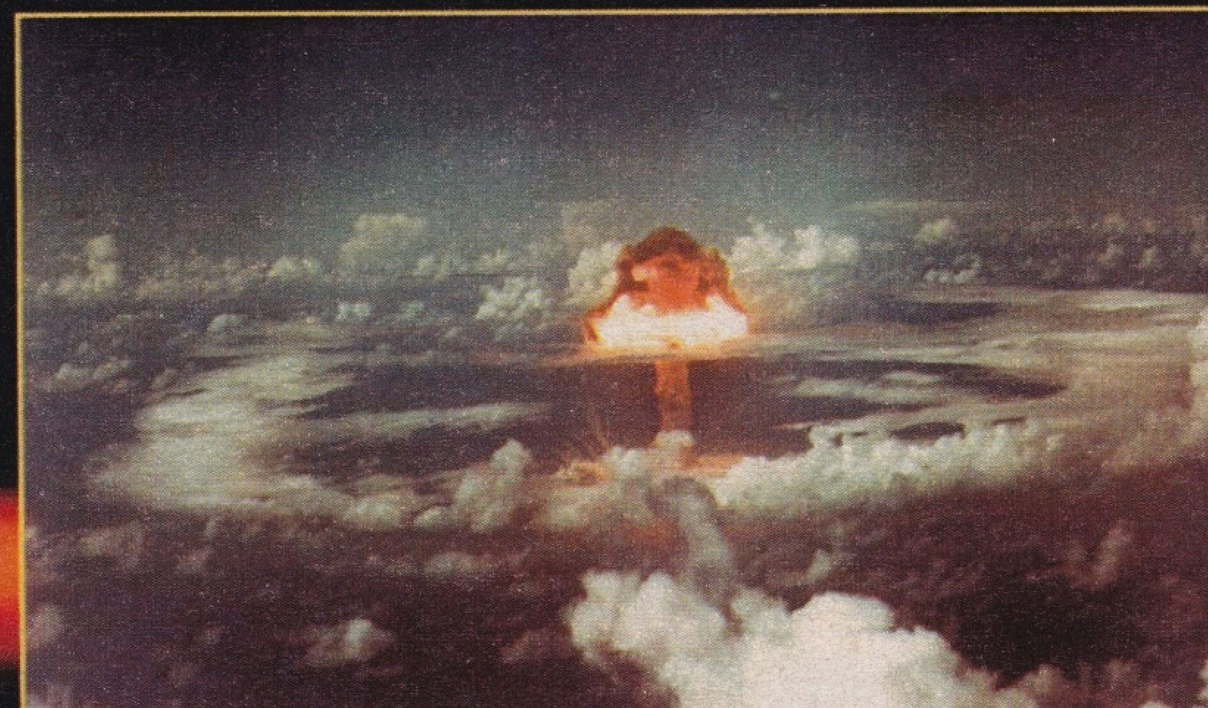


Eksplozja podwodna „Shot Baker". Słup wody wzniósł się na 1000 metrów w górę, a na dno poszło prawie 140 okrętów



Tak wyglądało centrum Hiroszimy w kilka godzin po amerykańskim ataku nuklearnym. Z ludnego kiedyś miasta nie został kamień na kamieniu, a 70 000 ludzi straciło życie w kilka chwil. Zupełnie nie wiadomo, jakim cudem ustał widoczny na zdjęciu budynek...


Bombowiec strategiczny B-29, na którego pokładzie bomba atomowa doleciała nad Hiroszimę, nosił nazwę Enola Gay (ponoć od imienia matki pilota)


Najbardziej znanym miejscem, w którym Amerykanie testowali broń atomową, jest słynny atol Bikini, jednak nie jest to bynajmniej jedyny poligon jądrowy na świecie


O testach na Pacyfiku wie wiele osób, jednak nie wszyscy zdają sobie sprawę, że ładunki atomowe detonowano również na terenie USA, około 100 kilometrów od Las Vegas

przewidywano, Rosjanie zdetonowali swoją pierwszą bombę atomową. Na Amerykę padł blady strach... Jak się okazało, fizyk z Los Alamos, Klaus Fuchs, przekazał Związkowi Radzieckiemu komplet materiałów na temat bomby. Nie wiadomo, czy zrobił to dla pieniędzy, z miłości do komunizmu czy też z innych pobudek, ale kto wie, czy nie stało się dobrze, gdyż monopol na tak potężną broń mógł doprowadzić do bardzo niezdrowej sytuacji na świecie.

Od 1951 roku testy atomowe przeprowadzano nie tylko na Pacyfiku, lecz również na poligonie w Newadzie, 100 km na północ od Las Vegas. W tym roku dokonano też kolejnego przełomu – z powodzeniem zdetonowano 225 kilotonową bombę George, w której wybuch atomowy służył do zainicjowania reakcji termojądrowej w pojemniku z trytem. Była to pierwsza w historii eksplozja wodorowa, choć w mocno okrojonej wersji. Na prawdziwy test termojądrowy nie trzeba było długo czekać – bomba Ivy Mike wybuchła na atolu Enewetak z siłą 10 megaton (10 milionów ton trotylu), wyznaczając erę nowego rodzaju broni i nowego rodzaju strachu. Wraz z pojawieniem się bomby wodorowej stało się bowiem jasne, że w przypadku konfliktu zbrojnego straty będą kolosalne, o ile nie... całkowite.

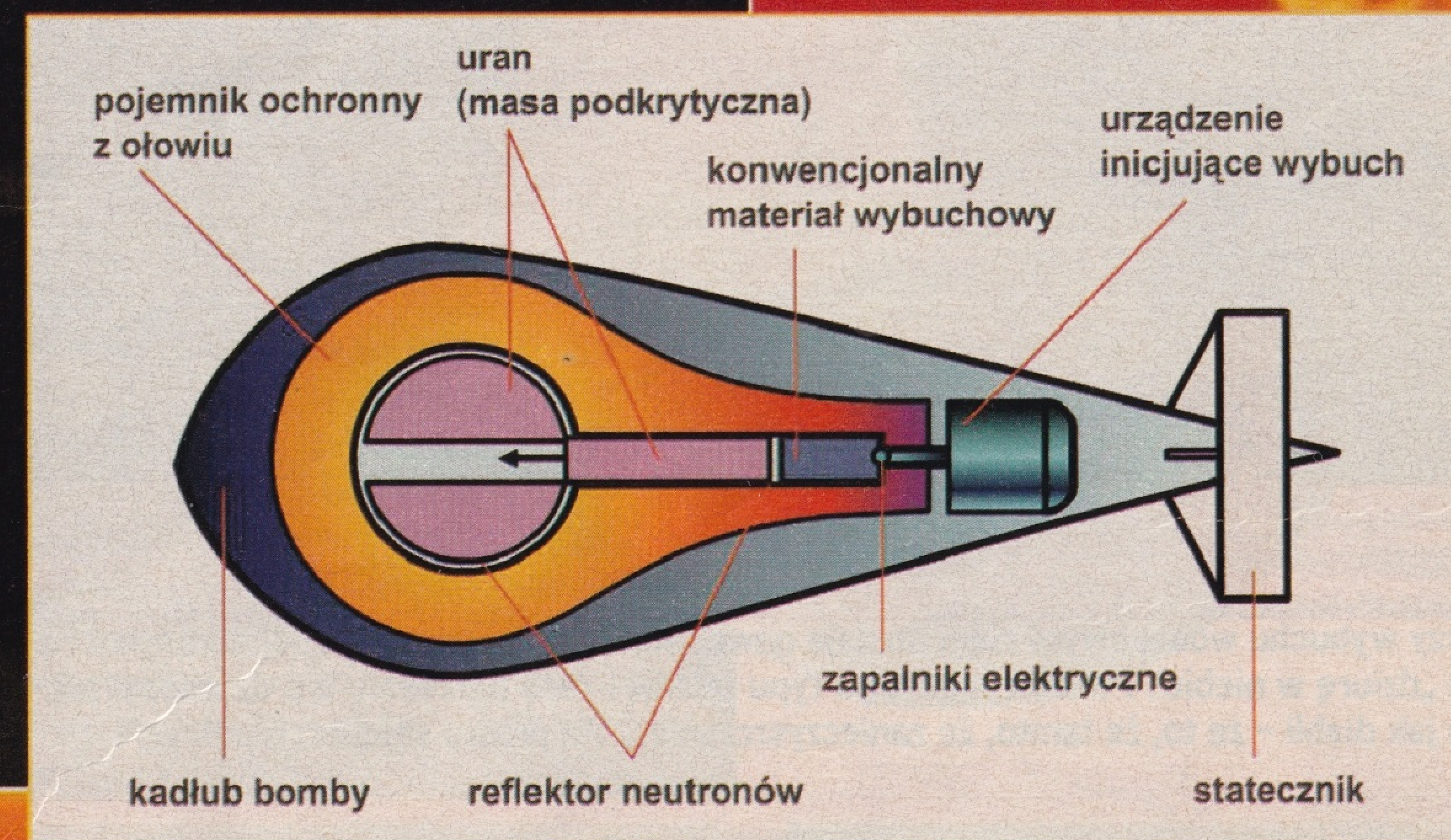
Oprócz testowania coraz silniejszych ładunków atomowych i wodorowych, armia amerykańska rozpoczęła badania nad nowymi nośnikami dla głowic jądrowych – co prawda klasyczna bomba sprawdzała się znakomicie, jednak potrzebna była większa różnorodność. I tak na przykład, podczas testów w Newadzie, po raz pierwszy wypróbowano 280-milimetrowe działo atomowe.

W roku 1954 Stany Zjednoczone przeprowadziły największy w swojej historii atmosferyczny test wodorowy. Bomba „Castle Bravo" o mocy 15 megaton skonstruowana według projektu Stana Ulama i Edwarda Tellera wykorzystywała stałe paliwo termojądrowe. Skala eksplozji przeszła najśmielsze oczekiwania naukowców – średnica strefy rażenia wyniosła 66 mil (106 kilometrów). Problemem stał się też intensywny opad radioaktywny, który uświadomił Amerykanom prawdziwą groźbę związaną z bronią jądrową.

Rosjanie nie pozostawali w tyle za USA i już w 1955 roku odpalili swoją pierwszą bombę wodorową. Ponadto udowodnili, że ich bombowce są w stanie przenosić broń termojądrową, czego amerykanie jeszcze wtedy nie osiągnęli. Panika sięgnęła zenitu – lata 1955-1962 to okres obsesyjnego budowania schronów atomowych i ogólnospołecznej paranoi.

Kulminacją wyścigu zbrojeń było zdetonowanie w 1961 przez Związek Radziecki 57-megatonowej bomby-potwora na Nowej Ziemi. Była to pomniejszona wersja zbudowanej przez ZSRR bomby lotniczej o sile 100 megaton (!!!). W roku 1963 podpisano traktat zakazujący testów jądrowych w atmosferze ziemskiej.


Charakterystyczne smugi dymu po lewej stronie atomowego grzyba pochodzą z domów i innych testowych konstrukcji wybudowanych na poligonie w celu zbadania efektów strukturalnych




W roku 1963 podpisano traktat zakazujący testów jądrowych w atmosferze ziemskiej. Od tej pory testy odbywają się pod ziemią, co pozwala uniknąć dalszego zanieczyszczania atmosfery. Istnieje jednak obawa, że tego typu testy mogą powodować trzęsienia ziemi


Nadtopione kawałki gruzu przemieszane z kośćmi – nieme świadectwo piekła, jakie rozpętało się w Nagasaki. Ten i inne eksponaty związane z atakiem amerykańskim z 1945 roku, wystawione są w muzeum bomby atomowej w Japonii



Według statystyk, podczas I wojny światowej na skutek ataków chemicznych zginęło 450 000 żołnierzy, zaś dalszych 500 000 odniosło rany (poparzenia, ślepota i inne podobne efekty)



Siedzenie tygodniami w okopie pod ciągłym ostrzałem karabinów maszynowych było dostatecznie straszne i bez groźby ataku chemicznego... Na zdjęciu żołnierze w maskach gazowych

Broń chemiczna

Kariera broni chemicznej rozpoczęła się pewnego chłodnego, kwietniowego poranka 1915 roku koło miejscowości Ypres w Belgii. Wojska niemieckie dokonały wówczas pierwszego w historii wielkiego ataku chemicznego, rozpylając na 6-kilometrowym odcinku frontu chlor w stanie płynnym. Śmierć poniosło 15 000 alianckich żołnierzy. Również w pobliżu Ypres, w lipcu 1917 roku, Niemcy po raz pierwszy użyli nowego środka trującego, który od nazwy miejscowości ochrzczono mianem „iperyt". Ta brunatnoczarna ciecz o zapachu musztardy (stąd gaz musztardowy) i wzorze chemicznym $S(CH_2C_2Cl)_2$ po rozpyleniu zamienia się w gaz i może przeniknąć do organizmu przez skórę lub drogi oddechowe. Powoduje poparzenia skóry, duszności, ataki kaszlu, krwawienie płuc, ślepotę przy kontakcie z oczami, a w odpowienim stężeniu zejście śmiertelne. Iperyt szybko stał najpopularniejszym środkiem trującym I wojny światowej – ocenia się, że 80% strat spowodowanych użyciem broni chemicznej przypada właśnie na gaz musztardowy. I nic dziwnego, gdyż iperyt stosowany był na masową skalę: przykładowo w 1917 roku, w ciągu 10 dni, artyleria nemiecka wystrzeliła w kierunku pozycji alianckich ponad milion (!!!) pocisków chemicznych.

Rozwój broni chemicznej przebiegał niespecjalnie szybko, ale stabilnie. Podczas II wojny światowej najsłynniejszym środkiem trującym był cyjanowodór (HCN), zwany także kwasem pruskim. Niemcy używali go w obozach koncentracyjnych do trucia więźniów. Cyjanowodór w postaci płynnej jest bezbarwną cieczą, zaś w postaci gazowej jest lżejszy od powietrza i ma delikatny zapach gorzkich migdałów. Zatrucie przebiega w kilku stadiach z następującymi objawami: metaliczny posmak w ustach, zawroty głowy, uczucie strachu, później przyspieszony oddech, duszności, ból w piersiach, zaburzenia równowagi, w końcu drgawki, utrata świadomości, paraliż i śmierć.



W dzisiejszych czasach bojowe środki trujące występują w niezliczonej ilości odmian i są masowo produkowane w wielu krajach, pomimo iż w 1925 roku Konwencja Genewska wprowadziła zakaz ich używania. Konwencją, a podczas wielu najnowszych konfliktów gazy bojowe były wykorzystywane przeciwko ludziom, między innymi podczas wojny w Etiopii w 1935, podczas wojny wietnamskiej 1965-1973, wojny iracko-irańskiej w latach osiemdziesiątych i przeciwko Kurdom w roku 1991. Niepokojący był również atak chemiczny na metro w Tokio w 1995 roku (atak przeprowadziła sekta Najwyższa Prawda). Uświadomiło to opinii publicznej, jak łatwo wyprodukować gazy bojowe domowymi metodami.

Bojowe środki trujące można podzielić po względem działania na ogólnotrujące (np. cyjanowodór), paralityczno-drgawkowe (np. sarin), duszące (np. fosgen), parzące (np. iperyt), drażniące (tzw. lakrymatory) i psychotoksyczne (np. LSD-25). Najpopularniejsze są gazy ogólnotrujące oraz paralityczno-drgawkowe.



Jak widać, na ataki gazowe narażenie byli nie tylko ludzie, lecz również zwierzęta. Obrazek jak z filmu s-f, a przecież wydarzenia te miały miejsce prawie 100 lat temu...



Pod pewnymi względami I wojna światowa była jeszcze straszliwsza od drugiej. W roku 1916, w dwa dni, podczas generalnego szturmu na wrogie okopy w okolicach Verdun, śmierć poniosło 100 000 ludzi

Broń biologiczna

Niektórzy twierdzą, nie bez racji, że po raz pierwszy w historii atak przy pomocy broni biologicznej przeprowadziła armia brytyjska w 1763 roku, kiedy to zarażono Indian w Nowej Szkocji zarazkami ospy. W XX wieku badania nad bronią biologiczną prowadzili między innymi Japończycy. W roku 1925 zrzucili na chińskie miasto Ningbo pchły zarażone dżumą, łamiąc postanowienia Konwencji Genewskiej.

W czasie II wojny światowej badania nad bronią biologiczną prowadzili Niemcy, jednak prawdziwą karierę ten typ broni masowej zagłady zrobił dopiero w drugiej połowie zeszłego wieku. Obecnie terminem broni biologicznej określamy wszelkie bakterie, wirusy, grzyby bądź mikroorganizmy, wpływające destrukcyjnie na ludzi i inne żywe istoty. Do najpopularniejszych rodzajów broni biologicznej zaliczyć można wirusa ospy, zarazki dżumy płucnej oraz wąglika (ostatnio sławnego za sprawą wyczynów ekstremistów islamskich z drużyny Osamy). Prowadzono również badania nad wirusami Ebola i Marburg wywołującymi gorączkę krwotoczną. Podobnie jak broń chemiczna, broń biologiczna jest stosunkowo łatwa w produkcji, co czyni ją niezwykle łakomym kąskiem dla krajów trzeciego świata, które chcą wejść w posiadanie broni masowego rażenia, a nie posiadają infrastruktury pozwalającej na wyprodukowanie broni jądrowej.



Ten przystojniak to wirus Ebola. Mieszka w Afryce i powoduje gorączkę krwotoczną



Żołnierze wyposażeni w wojskowe stroje ochronne. Czyż nie wyglądają ciekawie?



Tak wygląda klasyczny strój ochronny używany przy zagrożeniu biologicznym

Zdjęcia: Archiwum wydawnictwa Bauer; Onet.pl; archiwa wojskowe armii Stanów Zjednoczonych

Tekst: Jerzy Rzymowski

LEGENDA NIEŚMIERTELNEGO

Zostać może tylko jeden – oto credo Nieśmiertelnych walczących o Nagrodę



Gdy w 1986 roku Gregory Widen, absolwent szkoły filmowej UCLA, sprzedał w Hollywood swój pierwszy scenariusz, nie spodziewał się zapewne, że film, który powstanie na jego podstawie, stanie się początkiem nowego współczesnego mitu. Tymczasem „Nieśmiertelny" („Highlander") w reżyserii Russella Mulcahy'ego doczekał się dalszego ciągu w postaci trzech filmów kinowych (następny zapowiadany jest na przyszły rok), trzech seriali (w tym jednego animowanego) i cyklu powieści. Jego bohaterowie na trwałe wpisali się do historii kina, podobnie jak stanowiące sedno ich egzystencji hasło „There can be only one" („Pozostanie tylko jeden").

NIEŚMIERTELNI

„Od niepamiętnych dni istnieli nieśmiertelni. Byliśmy z wami wtedy i jesteśmy teraz. (...) Nasze prawdziwe pochodzenie jest nieznane. Po prostu jesteśmy."

Tak zaczyna się czwarty film z cyklu „Nieśmiertelny – Ostatnia rozgrywka". I faktycznie, nie wiadomo kim naprawdę są i skąd biorą się Nieśmiertelni. Jako dzieci są podrzucani ludzkim rodzinom, te zaś wychowują ich jak własnych synów i córki. Tkwiąca w nich szczególna moc, zwana Ożywieniem (Quickening), jest wyczuwalna dla innych. Nieśmiertelność jednak nie ujawnia się w pełni, o ile jej posiadacz nie zginie w szczególnie gwałtowny sposób. W przeciwnym wypadku obdarzony Ożywieniem podrzutek może zestarzeć się i umrzeć jak każdy zwyczajny człowiek.

Jeżeli kandydata na Nieśmiertelnego spotka nagła śmierć, po niedługim czasie powraca on do życia. Od tego momentu można go zgładzić tylko przez obcięcie głowy – wówczas Ożywienie opuszcza ciało i Nieśmiertelny ginie już nieodwracalnie. W innych przypadkach wszelkie rany szybko się goją, nie ma mowy o chorobach i nawet śmierć jest tylko niezbyt długim stanem przejściowym. Jednocześnie Nieśmiertelni są bezpłodni, co dla wielu żyjących stulecia kobiet staje się prawdziwym dramatem.

Z Ożywieniem wiążą się także inne dary. Każdy Nieśmiertelny jest obdarzony zdolnością wyczuwania na odległość innych przedstawicieli swego rodzaju – towarzyszące temu uczucie nie należy do przyjemnych. Szczególnie dotkliwe jest dla osób, które po raz pierwszy przekroczyły barierę między życiem, śmiercią, a nowym życiem. Poza tym Nieśmiertelni w mniejszym lub większym stopniu posiadają coś na kształt szóstego zmysłu, ostrzegającego ich przed niebezpieczeństwem. Kolejnym darem Ożywienia jest moc empatii, dzięki której Nieśmiertelny może uzyskać na pewien czas umiejętności obserwowanego stworzenia, np. jest w stanie biec szybko jak jeleń. Ostatnia rzecz, która wiąże się z mocą Nieśmiertelnych to...

NAGRODA

Istotą życia Nieśmiertelnych jest Gra, której sedno wyraża się w haśle „Pozostanie tylko jeden". Według legendy, gdy nadejdzie czas Zgromadzenia, Nieśmiertel-

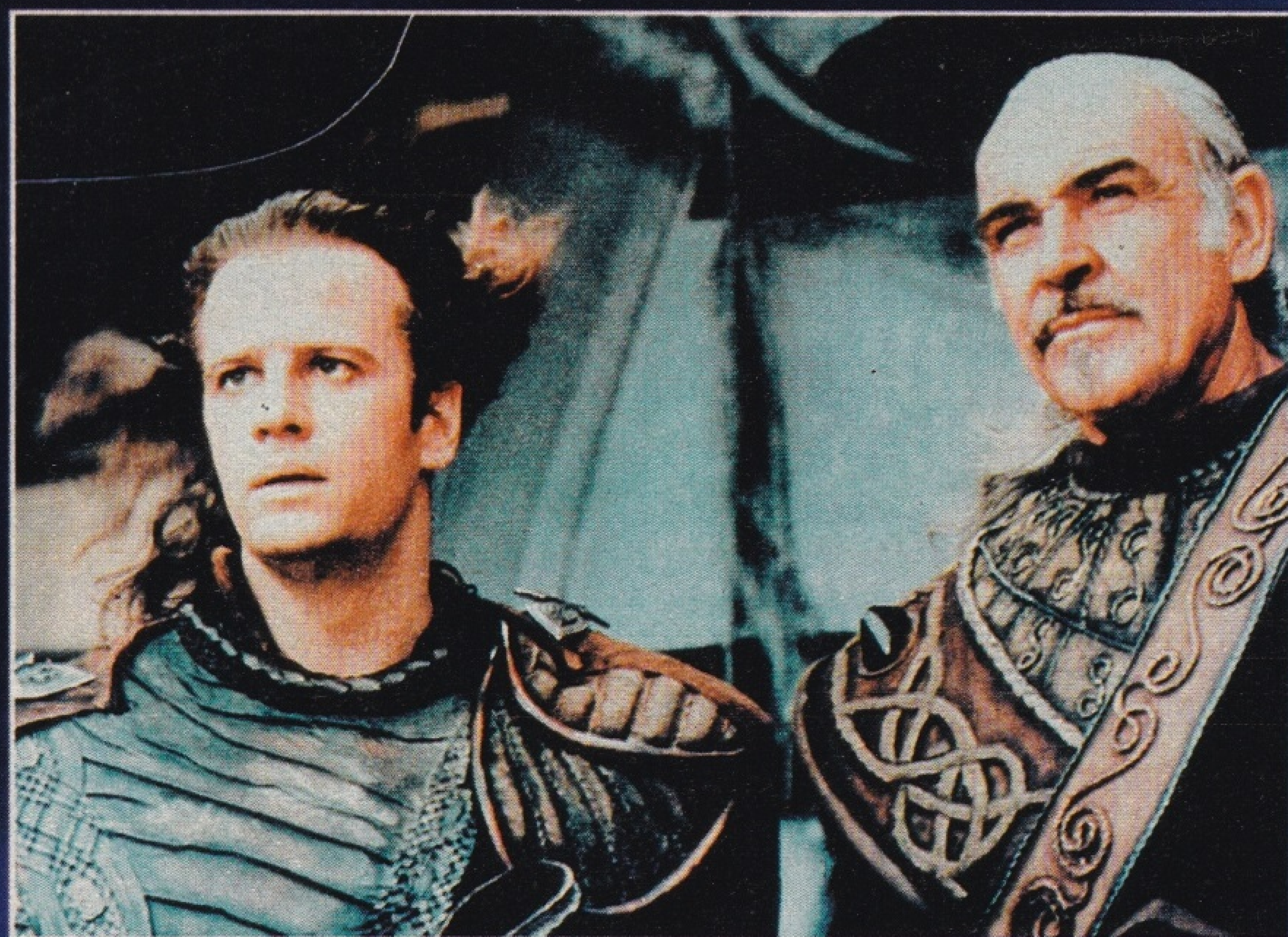




ni poczują w sobie zew ciągnący ich w jedno miejsce, gdzie będą ze sobą toczyć pojedynki, aż przy życiu zostanie tylko jeden z nich. Ten stanie się z powrotem śmiertelnym człowiekiem – znów zacznie się starzeć i będzie mógł mieć dzieci. Oprócz tego dostanie Nagrodę – moc dzielenia uczuć każdego żywego stworzenia i wpływania na jego postępowanie.

Niezależnie od tego, czy Nieśmiertelny wierzy w legendę o Nagrodzie, czy nie, faktem pozostaje, że pozbawiając głowy innego, przejmuje jego Ożywienie, a wraz z nim część świadomości pokonanego – jego wiedzy, wspomnień i talentów, przez co sam staje się potężniejszy. Na tym właśnie polega Gra.

Rządzi się ona pewnymi zasadami, z których najważniejszą jest zakaz walki na świętej ziemi, tzn. w miejscach poświęconych jakimkolwiek kultom i religiom. Jedynie najbardziej nikczemni Nieśmiertelni ważą się łamać to przykazanie, a w całej historii znany jest tylko jeden przypadek, gdy walka na poświęconym gruncie zakończyła się utratą głowy jednego z walczących. Inna zasada głosi, że w walkę dwójki Nieśmiertelnych nie powinna ingerować żadna postronna osoba – nie wolno przerywać pojedynku, nie godzi się także walczyć kilku na jednego. Ostatnią zasadą jest dyskrecja – należy utrzymać istnienie Nieśmiertelnych w tajemnicy przed światem. Ujawnienie byłoby dla nich fatalne w skutkach – łatwo się domyślić, jakie zainteresowanie i reakcje wzbudziłaby wiadomość, że wśród zwykłych ludzi trafiają się osoby obdarzone wiecznym życiem.





FILMY

„NIEŚMIERTELNY" („Highlander" 1986) – przez wielu uważany za jedynie słuszny film (szczególnie, że w późniejszych produkcjach nie udało się logicznie wyjaśnić kwestii zdobycia przez Connora Nagrody). Jego bohaterem jest Connor MacLeod, szkocki góral, który w 1536 roku ginie na polu bitwy z ręki barbarzyńcy Kurgana i staje się Nieśmiertelnym. Po cudownym powrocie do życia, Connor zostaje uznany za diabelski pomiot i wypędzony z rodzinnej wioski. Na wygnaniu poznaje swą pierwszą żonę, Heather, i nauczyciela – szlachetnego Ramireza, który uczy go posługiwania się mieczem oraz zasad Gry. 450 lat później, w Nowym Jorku, nadchodzi czas Zgromadzenia i MacLeod ponownie musi stawić czoła Kurganowi, którego zwycięstwo w Grze oznaczałoby pogrążenie świata w chaosie.

„Nieśmiertelny" był niezwykłym filmem. Postacie stworzone przez Widena były żywe i wiarygodne mimo całej swej niezwykłości – bohaterowie obdarzeni potężną mocą i wiecznym życiem, a jednocześnie skazani na samotność i bezsilni wobec przemijania a także zmienności otaczającej rzeczywistości. „Któż chciałby żyć wiecznie, gdy miłość musi umrzeć?" – brzmią słowa pochodzącego z filmu przeboju grupy Queen. Trójce aktorów wcielających się w główne role – Seanowi Connery, Christopherowi Lambertowi i Clancy'emu Brownowi – udało się stworzyć niezapomniane kreacje. W przypadku dwóch ostatnich, chyba najbardziej pamiętne w całej ich karie-











rze. Spora garść cytatów z filmu zasiliła potoczny język. Można o tym filmie opowiadać długo i namiętnie, ale najlepiej go obejrzeć. Warto też poszukać amerykańskiej wersji reżyserskiej (dostępnej chyba tylko na DVD z tamtego regionu), która zawiera wycięte wcześniej sceny.

„NIEŚMIERTELNY II" („Highlander II – The Quickening" 1991) – po nakręceniu pierwszej części, Gregory Widen wycofał się z udziału w tworzeniu kontynuacji. Minęło pięć lat i reżyser Russell Mulcahy stworzył sequel kultowego filmu. Kiedy ogląda się „Nieśmiertelnego II", aż trudno uwierzyć, że film ten wyszedł spod ręki tego samego reżysera co pierwsza część. Stało się to co prawda po części w wyniku kłopotów z produkcją i małego budżetu filmu, jednak żadna z tych rzeczy nie usprawiedliwia wypuszczenia w świat równie głupiej fabuły.

„Nieśmiertelny II" był dla stworzonej przez Widena opowieści tym, czym midichloriany dla „Gwiezdnych Wojen". Według wyjaśnienia z tej części, Nieśmiertelni byli odrodzonymi na Ziemi wygnańcami z odległej planety Zeist. Akcja filmu toczy się w 2025 r. Powłoka ozonowa nad Ziemią uległa zniszczeniu i cała planeta otoczona jest tarczą chroniącą powierzchnię przed promieniowaniem ultrafioletowym. Przynajmniej taka jest wersja oficjalna, gdyż w rzeczywistości tarcza jest już zbędna i służy tylko interesom kontrolującej jej korporacji. MacLeod, który kiedyś uczestniczył w jej konstrukcji, musi z pomocą cudownie zmartwychwstałego Ramireza i pięknej Louise z Ruchu Oporu (nie mylić z Michelle) pomóc Ziemi oraz ocalić ją przed zakusami zbrodniczego przybysza z rodzimej planety, generała Katany.

Film, który jako samodzielna produkcja dałby się jeszcze oglądać, jako kontynuacja „Nieśmiertelnego" był wielkim nieporozumieniem. Na tyle dużym, że parę lat później tworząca go ekipa zebrała się ponownie, żeby naprawić swój błąd. Dokręcono dziewiętnaście minut nowego materiału, niektóre sceny wycięto, inne przemontowano. W efekcie powstał film, o którym mówi się, że jest wersją reżyserską najbardziej w historii kina różniącą się od pierwowzoru. Mimo wszystkich poprawek, które ponoć zrobiły wiele dobrego, fani „Nieśmiertelnego" nie są skłonni zaliczyć sequela do kanonu. Dla nich film ten po prostu nie istnieje. „Highlander II: Renegade Version" (gdyż taki tytuł nosi wersja reżyserska) niestety, nie jest osiągalny w Polsce.

„NIEŚMIERTELNY III: MAG" („Highlander III: The Sorcerer" lub „Highlander



III: The Final Dimension" 1994) nazywany jest niekiedy przez fanów cyklu „powtórką z pierwszej części" ze względu na sporą liczbę podobieństw w fabule. Tym razem zamiast Kurgana występuje posługujący się magicznymi iluzjami Kane. Miejsce Ramireza zajmuje sędziwy mistrz Nakano, który podobnie jak „Hiszpański Paw" w pierwszej części, ginie z ręki przeciwnika MacLeoda. Jest wielka miłość, jest porwanie bliskiej osoby – podobieństwa aż nadto liczne. Mimo to, film zdołał się do pewnego stopnia wybronić, był wierny mitowi i miał kilka wartych zapamiętania scen, jak choćby ta, gdy Kane, łamiąc najważniejszy zakaz Gry, atakuje MacLeoda na świętej ziemi.

„NIEŚMIERTELNY IV – OSTATECZNA ROZGRYWKA" („Highlander: Endgame" 2000) – ostatni do tej pory film z cyklu powstał po zakończeniu produkcji serialu o losach innego Nieśmiertelnego z klanu MacLeod, Duncana (o nim poniżej). Podobnie jak w przypadku kinowego „Z Archiwum X", również tutaj bez znajomości serialu widz może się nieco pogubić w postaciach i wydarzeniach. W „Ostatecznej rozgrywce" dwaj ziomkowie, Connor i Duncan, podejmują walkę z najbardziej zaciętym wrogiem Connora, Jacobem Kellem, stojącym na czele wiernej mu bandy Nieśmiertelnych.



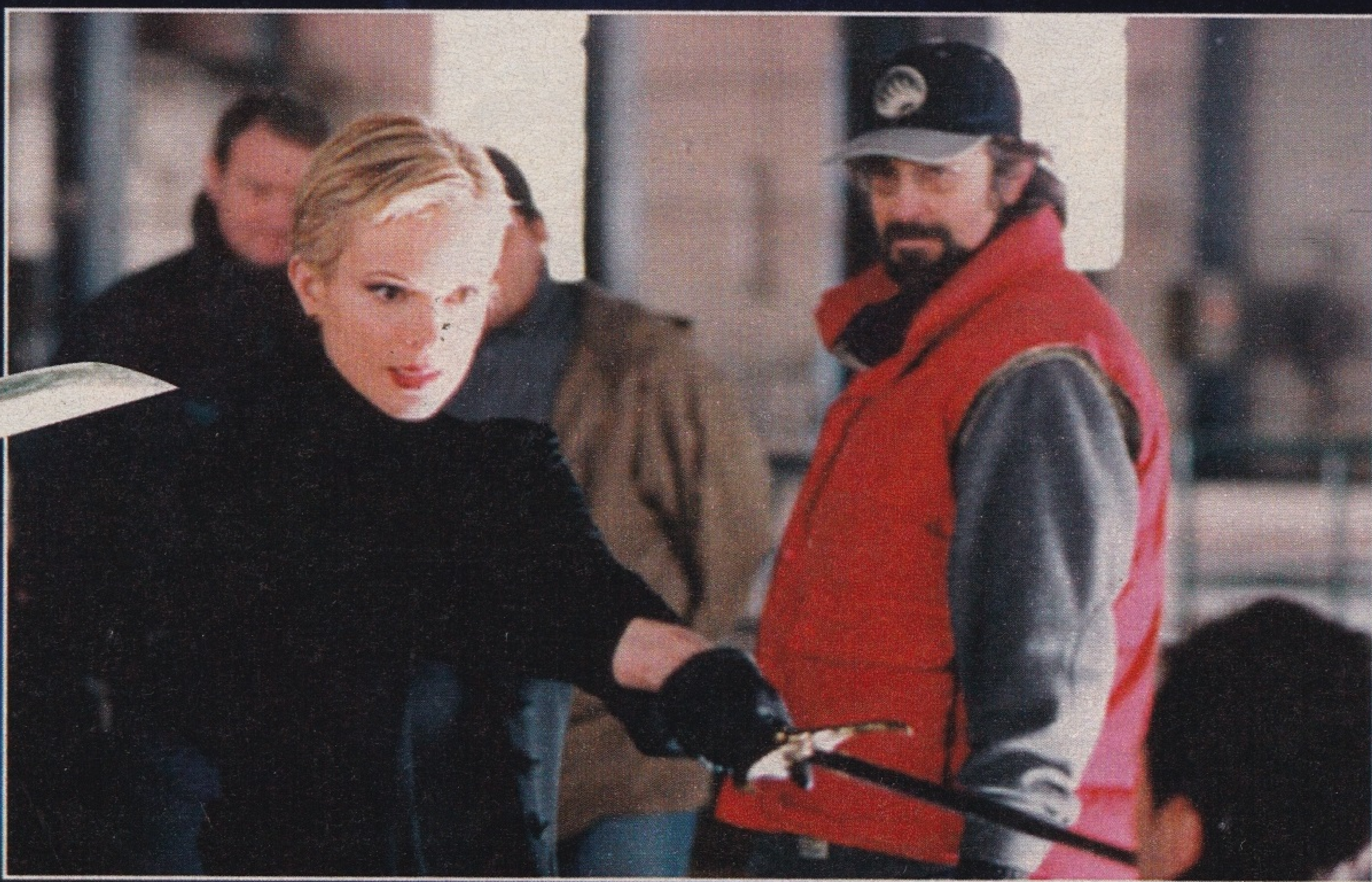
Najgłośniejszą sprawą związaną z czwartym filmem była wiadomość, że jest to część, w której straci głowę Connor MacLeod. Taka konieczność zaszła, ponieważ grający go Christopher Lambert coraz mniej przypominał wyglądem osiemnastolatka, którym powinien być. Więcej na temat fabuły nie należy zdradzać, ponieważ kryje ona parę niespodzianek. Film stoi na dobrym poziomie, chociaż nie ustrzegł się paru błędów, szczęśliwie wyeliminowanych podobno w wersji reżyserskiej.

„Highlander: The Source" – zapowiadany jest na 2003 r. Niewiele ponadto wiadomo na temat tej części. Według pogłosek, w jednej z głównych ról ma wystąpić Timothy Dalton (James Bond z filmów „W obliczu śmierci" i „Licencja na zabijanie").

SERIALE

„NIEŚMIERTELNY" (1992–1997). W 1992 r. producenci Peter Davis i William Panzer postanowili przenieść mit o Nieśmiertelnych na mały ekran. Bohaterem serialu stał się Duncan MacLeod, w którego postać wcielił się Adrian Paul. Licząca ponad sto odcinków opowieść o losach krewniaka Connora, stała się znakomitym sposobem na zaprezentowanie pełni potencjału tkwiącego w stworzonej przez Widena historii. Twórcy serialu ukazali najrozmaitsze spojrzenia na nieśmiertelność – jej jasne i ciemne strony. Stworzyli niezwykłe, pamiętne postacie, m.in. Kenny'ego – liczące osiemset lat dziecko upośledzonego umysłowo Mickeya, nieśmiertelne małżeństwo de Valicourtów, Jeźdźców Apokalipsy i wielu, wielu innych. Wśród Nieśmiertelnych znalazły się także postacie historyczne, m.in. król perski Dariusz, egipska księżniczka Nefretete i lord Byron. Bardzo istotnym wkładem serialu do mitu było pojawienie się organizacji Obserwatorów (Watchers), których zadaniem od najdawniejszych czasów było śledzenie z ukrycia losów Nieśmiertelnych i opisywanie ich w kronikach.

„NIEŚMIERTELNA" („Highlander – The Raven" 1998–99) – gdy opowieść o losach Duncana MacLeoda dobiegła końca, postanowiono nakręcić kolejny serial. Tym razem bohaterem została nieśmiertelna złodziejka i oszustka Amanda oraz śmiertelnik, były policjant, Nick Wolfe. W głównej roli wystąpiła była Miss Ameryki, Elizabeth Gracen, która jako Amanda była częstym gościem w poprzednim serialu. Jej partnera zagrał Paul Johansson. Serial był w założeniu lżejszy od dziejów obu MacLeodów, jednak pod wpływem fanów stopniowo stał się bardziej nastrojowy. Niestety, nie









doczekał się drugiego sezonu – słabe notowania w USA (w Europie stał się wielkim przebojem) i odejście Johanssona przekreśliły szansę na ciąg dalszy.

„NIEŚMIERTELNY" (serial animowany 1994 rok) – z obowiązku należy odnotować jego istnienie, chociaż treściowo daleko mu było do pierwowzoru. Jego akcja dzieje się siedem wieków po tym, jak w Ziemię uderzył meteoryt, niszczący większość ludzkiej cywilizacji. Przez kolejne stulecia zły Nieśmiertelny, Kortan, zdołał podporządkować sobie świat i rządzić nim z fortecy Mogondy. Inni Nieśmiertelni, zwani Jettatorami, dla dobra ludzkości przestali walczyć między sobą i zjednoczyli siły, aby ocalić dorobek śmiertelników, wśród których żyją. Na ich czele stoi Ramirez (sic!). On i pozostali oczekują spełnienia przepowiedni o nadejściu Ostatniego z MacLeodów, który stawi czoła tyranowi. Gdy wreszcie nadchodzi ta chwila i pojawia się Quentin MacLeod, Ramirez zostaje jego opiekunem i nauczycielem do czasu, gdy przyszły wybawiciel ludzkości będzie gotów do konfrontacji z Kortanem. Jak to się ma do całości mitu, oceń sam.

GRACZE

CONNOR MacLEOD (Christopher Lambert) – Wychowany w szkockiej wiosce Glenfinnan przez klan MacLeodów. Przez kolejne wieki odwiedził Afrykę, Japonię, uczestniczył w amerykańskiej wojnie o Niepodległość, Rewolucji Francuskiej, wojnie secesyjnej i II wojnie światowej. W 1985 r., gdy wszystko wskazywało na to, że nadszedł czas Zgromadzenia, kolejny raz zetknął się z Kurganem i wreszcie pokonał odwiecznego przeciwnika (czy otrzymał Nagrodę, pozostaje kwestią dyskusyjną). Stracił głowę w 2001 r.



Warto wspomnieć, że „Nieśmiertelny" nie był jedyną przygodą Christophera Lamberta z fantastyką: w filmie „Mortal Kombat" aktor wcielił się w postać Raydena – boga gromu, a parę lat temu wystąpił w głównej roli w filmie „Beowulf". Gdy zdjęcia z tego ostatniego dotarły do Polski, wielu fanów uznało, że Lambert byłby najlepszym kandydatem na Geralta w ekranizacji „Wiedźmina" A. Sapkowskiego.

DUNCAN MacLEOD (Adrian Paul) – przyszedł na świat w 1592 r. Około 30 lat później zginął podczas bitwy. Podobnie jak wcześniej Connor, po powrocie do życia został wygnany z Glenfinnan. W 1625 r. spotkał swojego starszego krewniaka i został jego pierwszym uczniem. W przeciwieństwie do Connora, Duncan nie brał aktywnego udziału w walce o Nagrodę, co wcale nie znaczy, że przez 400 lat życia udało mu się uniknąć problemów. Ma na swoim koncie ponad 170 potwierdzonych ścięć. Był też raz żonaty z poznaną w 1712 r. Kate, którą własnoręcznie zabił tuż po ślubie, aby uzyskała nieśmiertelność i mogli razem spędzić następne wieki (nic dobrego z tego nie wynikło). Obecnie Duncan dzieli swój czas między Paryż i Seacouver (tak umownie nazywane jest wśród fanów miasto, w którym toczy się akcja serialu. Nazwa wzięła się od dwóch miast, w których był on kręcony: Seattle i Vancouver).

Ostatnio Adrian Paul wystąpił w kolejnym serialu fantastycznym, pt. „Tracker". Wciela się w nim w postać Cole'a, tropiciela. Jego zadaniem jest unieszkodliwienie grupy ponad dwustu kosmicznych zbiegów, którzy dotarli na Ziemię.

K'IMMIES – to ukute przez fanów określenie dotyczy pewnego szczególnego detalu wiążącego się z filmami i serialami o Nieśmiertelnych. K'Immie, czyli K'Immortal to zły Nieśmiertelny, którego nazwisko zaczyna się na literę K (rzadziej na C wymawiane jak K lub na Q). Tak się bowiem złożyło, a później stało się to swoistą tradycją, że wszyscy najważniejsi przeciwnicy MacLeodów nosili takie właśnie nazwiska lub przydomki: Kurgan, gen. Katana, Kane, Jacob Kell, Kalas, Kronos, Peter Kanis, Kanwulf, Micha-





el Kent, Kern, Kenny, Slan Quince, Christoph Kuyler... długo by wymieniać.

OBSERWATORZY – organizacja istniejąca od starożytności. Zadaniem jej członków jest dyskretne śledzenie Nieśmiertelnych i prowadzenie kronik opisujących ich życie – wpływ na bieg historii, stoczone walki (w tym rachunek ściętych głów poszczególnych uczestników Gry). Każdy z nich posiada charakterystyczny okrągły tatuaż na nadgarstku. Gdy James Horton doprowadził do rozłamu i ze swoją bandą zaczął mordować Nieśmiertelnych, Joe Dawson, Obserwator Duncana, ujawnił się i wyjaśnił MacLeodowi rolę swej organizacji. Mimo początkowej nieufności, Mac i Joe zostali serdecznymi przyjaciółmi, chociaż fakt ten stał się dla nich źródłem wielu problemów, a szczególnie dla Joe, gdyż ujawnienie Nieśmiertelnym faktu istnienia Obserwatorów było dla organizacji poważnym zagrożeniem.

W rzeczywistości, przed spotkaniem Duncana i Joe, jeden z Nieśmiertelnych nie tylko poznał tajemnicę Obserwatorów, ale też przebiegle wkręcił się w ich szeregi. Jako Adam Pierson otrzymał zadanie prowadzenia kroniki najstarszego spośród Nieśmiertelnych, liczącego niemal siedem tysięcy lat Methosa. Nikt nie wiedział, że Piersonowi polecono w ten sposób, aby... śledził sam siebie.

RENEGACI – tym mianem określa się grupę Obserwatorów pod przywództwem kuzyna Joe, Jamesa Hortona. Uznali oni, że Nieśmiertelni stanowią zagrożenie dla ludzkości i należy ich wszystkich wyeliminować. Jedną z pierwszych ofiar grupy Hortona był przyjaciel MacLeoda, Darius – niegdyś generał perski, później przez wiele wieków ksiądz w paryskim kościele. Poświęcona Ziemia nie stanowiła, niestety, przeszkody dla Hortona. Jeszcze przez długi czas bezwzględny renegat stanowił zagrożenie dla MacLeoda i innych Nieśmiertelnych, zanim ostatecznie dosięgła go ręka sprawiedliwości.

MUZYKA

Ważną rolę zarówno w filmach, jak w serialach o Nieśmiertelnych, odgrywała muzyka. Z pierwszego filmu wszyscy najlepiej pamiętają przebojowe piosenki grupy Queen, które później ukazały się na albumie „A Kind of Magic". Utwory „One Vision", „Gimme the Prize", „A Kind of Magic", a przede wszystkim poruszająca ballada „Who Wants to Live Forever", znakomicie współtworzyły nastrój filmu. Z kolei utwór „Princes of the Universe" stał się motywem przewodnim serialu. Kompozytorem ścieżki dźwiękowej do filmu był Michael Kamen, twórca muzyki do filmów „Robin Hood – książę złodziei", „Szklana pułapka", „Brasil", a także współtwórca pamiętnego koncertu Metalliki, który zaowocował albumem „S&M". Nie można tu pominąć jego aranżacji muzyki do kultowego filmu „The Wall".

W kolejnych filmach i serialach przewinęło się kilka naprawdę pamiętnych utworów, m.in. „Bonny Portmore" w wykonaniu Loreeny McKennitt, „Dust in the Wind" zespołu Kansas. Również ścieżka dźwiękowa do serialu o Duncanie, stworzona przez Rogera Bellona, spotkała się z uznaniem widzów.

FANI – zarówno sukces pierwszego filmu, jak w późniejszym czasie kariera serialu, sprawiły, że powstały liczne fankluby, zarówno filmów i seriali, jak i poszczególnych bohaterów. Gracze podjęli próbę przełożenia sagi na system RPG (fanowski podręcznik jest dostępny w Internecie). Powstała gra korespondencyjna (Play By Mail) stworzona przy współpracy z producentami serialu. Rozwinął się też rynek gadżetów związanych z cyklem. Oprócz typowych rzeczy, jak plakaty, koszulki czy torby, dla miłośników sagi o MacLeodach przygotowano także m.in. płaszcze, jakie zwykł nosić Duncan MacLeod, gustowną biżuterię, komputerową wersję Kronik Obserwatorów, a nawet repliki mieczy wzorowane na broni używanej przez głównych bohaterów.





CIEKAWOSTKI

• Pomysł na stworzenie postaci Nieśmiertelnego narodził się, gdy Gregory Widen zwiedzał zbrojownię w londyńskiej Tower. Początkowa wersja scenariusza była jego pracą na kurs pisania w UCLA.

• Niewiele brakowało, a Clancy Brown odrzuciłby rolę Kurgana w „Nieśmiertelnym". Przyczyną tego był fakt, że aktor jest uczulony na makijaż.

• Zamek, w którym nakręcono część scen do „Nieśmiertelnego" wcześniej stanowił scenerię do innego kultowego filmu: „Monty Python i Święty Graal".

• Emitowane w USA odcinki serialu są o cztery minuty krótsze od europejskiej wersji. Przyczyną są różnice w dopuszczalnym czasie reklamowym w stacjach telewizyjnych w Stanach i na Starym Kontynencie.

• W wersji reżyserskiej pierwszego filmu pojawia się jeszcze jeden Nieśmiertelny – Yung Dol Kim, który ginie z ręki Kurgana.

• Kurgan nie jest imieniem, lecz przydomkiem. Według opisu z filmu „Kurganowie to dziki lud ze stepów Rosji. Dla zabawy wrzucali dzieci do dołów z wygłodniałymi psami i obserwowali, jak zwierzęta walczą o mięso". To plemię nomadów istniało w rzeczywistości ok. trzy tysiące lat p.n.e. Słowo „Kurgan" pochodzi od kurhanów, w których grzebali swych zmarłych.

• Pochodząca z Arkansas Elizabeth Gracen (główna bohaterka serialu „Nieśmiertelna") twierdzi, że w 1993 r. miała przelotny romans z przyszłym prezydentem USA, Billem Clintonem.

• Jednym z choreografów walk w serialu o Duncanie był Anthony DeLongis – aktor, a zarazem mistrz szermierki i autor podręczników o zastosowaniu broni na użytek sceny. DeLongis potrafi perfekcyjnie posługiwać się m.in. tradycyjnym mieczem, kataną, szablą, rapierem i lewakiem, nożem oraz krysem (sztyletem malajskim). Był nauczycielem m.in. Hestona, Chamberlaina, Carradine'a, Lundgrena, Wooda i śpiewaka Domingo. Uczył też Michelle Pfeiffer posługiwania się biczem, gdy przygotowywała się do roli Catwoman w „Powrocie Batmana".

STRONA INTERNETOWA:
www.highlander-official.com – oficjalna strona poświęcona filmom i serialowi o Nieśmiertelnych.

Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer

Tekst: Tomasz Nowak

Komiksowa nawałnica

Po całkowitym zastoju lat 90. dla komiksu przyszedł wreszcie dobry czas, a liczby ukazujących się pozycji nie można wreszcie policzyć na palcach jednej ręki

W latach 80. fani fantastyki w naszym kraju mogli przeczytać właściwie tylko dwie, niedokończone zresztą, serie komiksowe – „Thorgala" i cykl oparty na teoriach znanego badacza tajemnic, Ericha von Denikena. Przełom dekad 80/90, to zryw pisma „Fantastyka-Komiks" oraz nieśmiałe, niezbyt owocne próby edytorskie pierwszych firm prywatnych. Lata 90. przyniosły dominację amerykańskich produkcji spod znaku różnych superbohaterów – Supermana, Spidermana, Batmana, Spawna.

Nic dziwnego, że radykalne zmiany – nagła eksplozja komiksowego rynku pod koniec ubiegłego stulecia – zaskoczyły wielu. Okazało się, iż mimo dziesięciu lat wolności słowa, jest to obszar bardzo słabo spenetrowany, znany wyłącznie grupom fanów spotykających się na różnego rodzaju konwentach.

Wyłomu w niewidzialnej tamie odgradzającej nas od masowej produkcji komiksowej jako pierwsze dokonało wydawnictwo Egmont Polska. Jego Klub Świata Komiksu, propagujący głównie fantastykę, proponuje co miesiąc pięć, sześć nowych tytułów. Są wśród nich serie już znane – „Batman", „Sędzia Dredd", „Storm", „Thorgal", „Yans"; długo oczekiwane „Hellboy" oraz „Slaine" i premierowe – „Dylan Dog", „Książę Nocy", „Cygan". Wśród tytułów Egmontu przeważają albumy twórców europejskich, choć ostatnio i Amerykanie rosną wyraźnie w siłę.

Za ciosem Egmontu poszli następni – Siedmioróg i nowopowstały Twój Komiks. Ich działalność szybko rozwiała mit wyłączności fantastyki jako źródła inspiracji autorów komiksów. Z upadłej niedawno oficyny TM Semic wykluło się wydawnictwo Fun Media, kontynuujące te same serie – „Ultimate Spiderman", „Lobo" (Top Komiks), „Tomb Rider" (Wydanie Specjalnie), „Aliens" (Mega Komiks). Fun Media kontynuuje, niestety, również niechlubne obyczaje poprzednika. W lipcu do sprzedaży trafił nowy numer „Lobo", pomimo tego, że w druku pomieszano kolejność plansz, co przy braku numeracji stron stanowi niemałą łamigłówkę. W coraz wyraźniej rysującą się lukę pomiędzy najpopularniejszymi seriami zza oceanu a produkcjami europejskimi wkroczyła pod koniec ubiegłego roku Mandragora. Publikuje ona co miesiąc dwie mniej znane, niekiedy ambitniejsze pozycje z rynku amerykańskiego – „Pielgrzym", "Universe", „Obergeist", „Plemię Cienia".

Mocnym uderzeniem pięciu nowych serii wkroczył na grunt komiksowej fantastyki Amber. Ma on co miesiąc publikować sześć nowych tytułów, w tym dwa z cyklu "Star Wars". Seria ta miała jak dotąd wyraźnego pecha do wydawców (TM Semic, Egmont) i póki co nie doczekała się regularnej, systematycznej edycji.

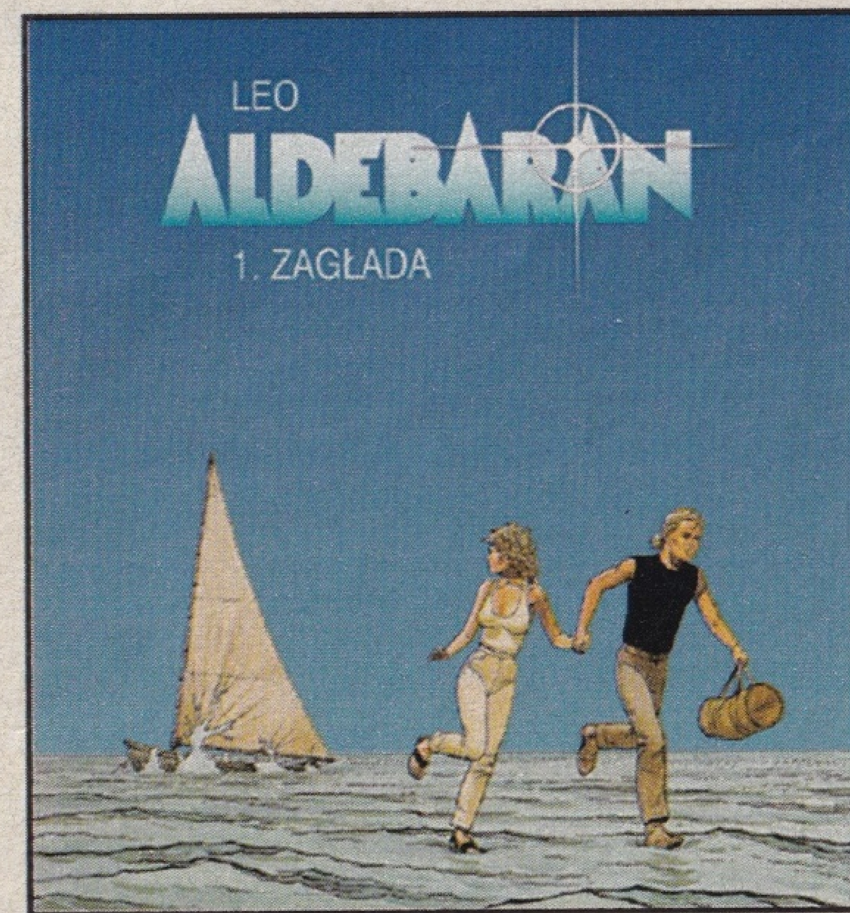
Kilkoma cyklami fantastycznymi dysponują także oficyny mangowe. JP Fantastica jeszcze przez półtora roku publikować będzie kolejne tomy słynnego „Akiry". JPF jest również wydawcą absolutnego hitu młodzieżowego ostatnich miesięcy – „Dragon Balla". Inne serie tej firmy, to "Oh, My Goddesss", „Neon Genesis Evangelion", „X". Drugi edytor mangowy, Waneko, zapowiada rozpoczęcie w najbliższym czasie innej znanej młodzieżówki – „Card Captor Sakura".

Fantastyka gości również obficie na łamach licznych pism komiksowych – AQQ (Zin Znin Press), Arena Komiks (Graficon), Krakers (Michaś Potrafi), MangaMix (Waneko), Świat Komiksu (Egmont), ZnakKomiks (Studio Domino).

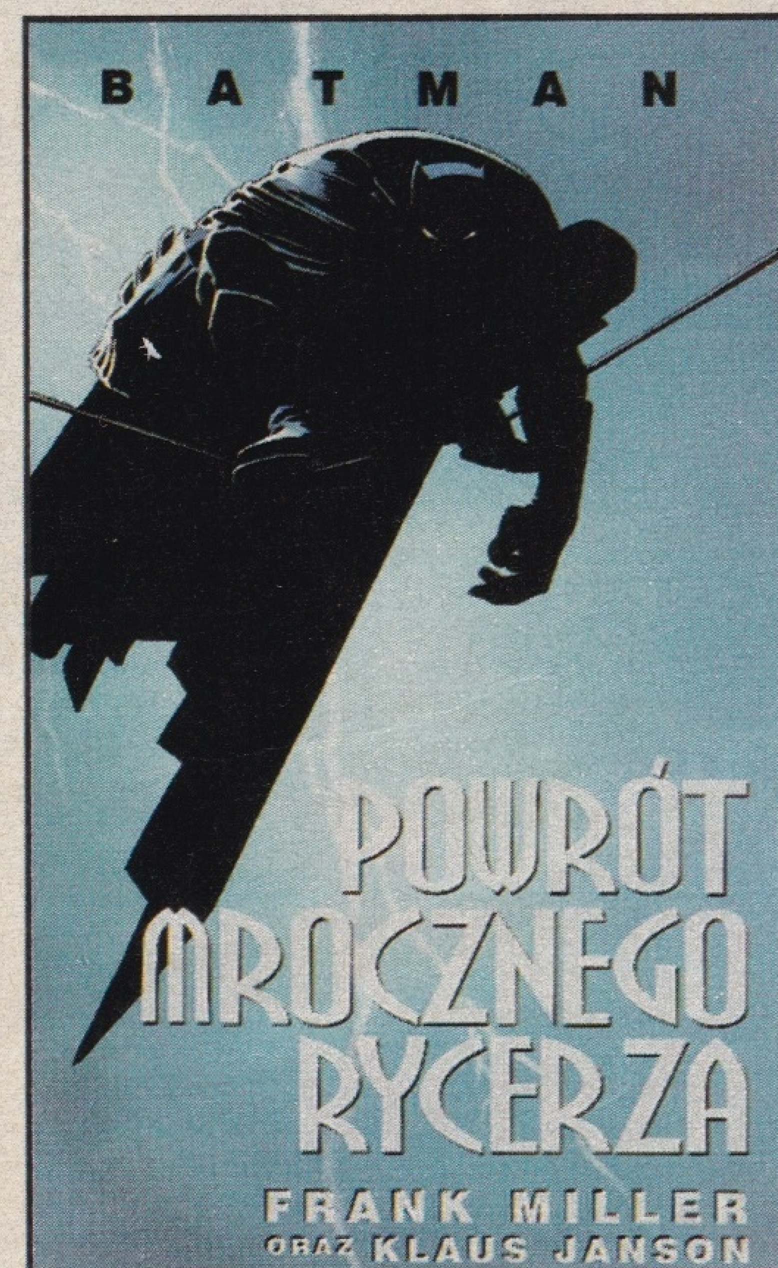
Łatwo zorientować się, iż w ciągu miesiąca bombardowani jesteśmy ponad dwudziestoma nowymi tytułami. Ze względu na ich różnorodność, nie sposób nawet skrótowo opisać wszystkich. Mam nadzieję, że poniższa prezentacja wybranych, ciekawszych pozycji, pozwoli przełamać bariery dezorientacji, powstrzymujące bardziej spontaniczne sięganie po komiks fantastyczny – było nie było, pełnoprawne dopełnienie waszej ulubionej dziedziny.

Aldebaran. 1. Zagłada
Aldebaran. 2. Blondynka
Leo
Wydawca: Siedmioróg,
1. 52 str., 2. 48 str.

Pierwsze fantastyczne komiksy Siedmiorogu stanowią miłe zaskoczenie. Historia osadników odciętych na odległej planecie od kontaktów z Ziemią, skazanych na tworzenie o własnych siłach zrębów nowej cywilizacji, to motyw pozornie wyeksploatowany. Leo pokazuje jednak, jak ogromny potencjał tkwi wciąż w takim zawiązaniu fabuły. Obce formy zwierzęce i roślinne stanowią tło większości wydarzeń. Zostały znakomicie wplecione w rysunki i nie pozwalają nawet na chwilę zapomnieć, jak daleko od bezpiecznej Ziemi rozgrywa się akcja opowieści. Ziemscy są tylko jak zwykle ludzie — ich problemy postawy, dylematy. Bohaterami serii są nastolatkowie. Wyrwani z domów, zmuszeni zostają przez sytuację do podejmowania samodzielnych decyzji. To właśnie ich rówieśnikom komiks ten z pewnością najbardziej się spodoba. Niemniej, również i starsi czytelnicy mogą sięgnąć po „Aldebarana", choćby ze względów estetycznych, dla ciekawych oraz znakomicie skadrowanych rysunków o przebogatej kolorystyce i interesującym układzie przestrzennym. Tworzą one zdecydowanie warty poznania, niepowtarzalny nastrój.



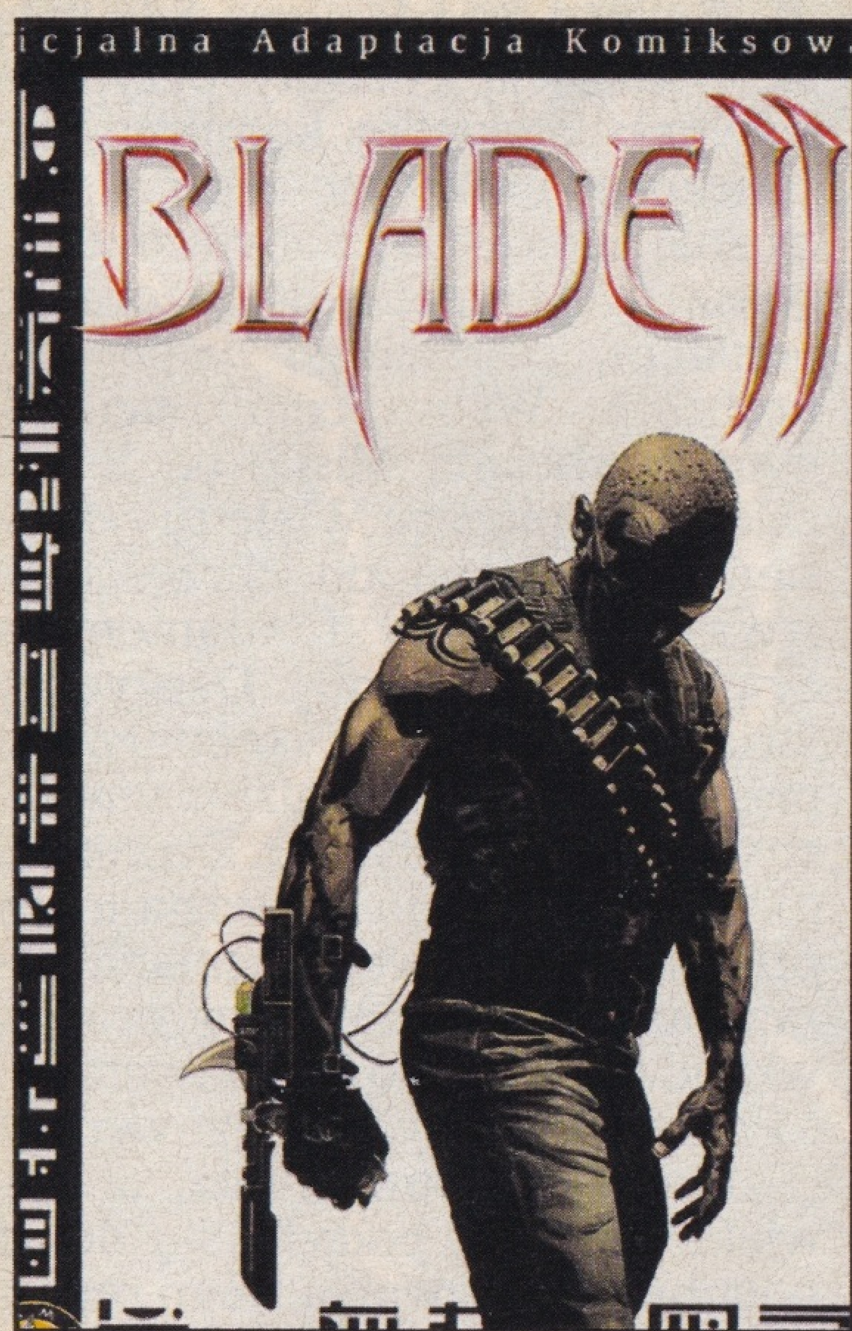
Batman. Powrót Mrocznego Rycerza
Frank Miller, Klaus Janson, Lynn Varley
Wydawca: Egmont Polska,
200 str.
Cena: 34,90 zł



Ponadczasowość superbohaterów jest zarówno przedmiotem kultu, jak i kpin, szczególnie ze strony tych, którzy swych dawnych herosów dawno przerośli. Stając przed podobnym wyzwaniem, Miller stworzył opowieść o emerycie... Nie, oczywiście nie chodzi tu o Batmana wspierającego się na lasce, a bardziej o postać, która, mimo upływu lat wciąż czuje zew nigdy niekończącego się posłannictwa, misji. Tak więc nad podupadającym coraz bardziej moralnie Gotham ponownie pojawia się Człowiek Nietoperz, by stoczyć bój z powracającym na ścieżki Zła Harveyem Dentem. Jak przystało na Mrocznego Rycerza, jego Powrót to dość ponura opowieść o mocnym i zwyczajowo już wieloznacznym przesłaniu. Miller, znany ze swych rysunkowych eksperymentów, wykorzystał w tym obszernym albumie wiele rozmaitych technik, przeplatając różnorodne nastroje i motywy. Uwagę zwraca także wyrafinowana i oszczędna kolorystyka. Prawdziwa graphic-novel.

Blade II
Steve Gerber, Alberto Ponticelli, Hi-Fi Design
Wydawca: Mandragora, 48 str.
Cena: 12,90 zł.

Samotny łowca tym razem staje po stronie swych największych wrogów. Podejmuje się tego zadania w imię wyższego celu – pokonania wspólnego przeciwnika. Jest to krótka i zwięźle ujęta fabuła obrazu, aktualnie obecnego na ekranach naszych kin. Dobrze, że rysownicy nie starali się odtwarzać akcji z nadmierną szczegółowością. Zwłaszcza w scenach walk zestawienie statycznego w swej formie komiksu z dynamiczną produkcją filmową byłoby dla tego pierwszego raczej fatalne. Tymczasem otrzymaliśmy ciekawą opowieść o trochę i tak zbyt mocno poszatkowanej w kilku momentach akcji. Utrzymane, jak na horror przystało, w mrocznym nastroju ilustracje pełne są odważnych przerysowań. Bez silenia się na pełen realizm autorzy wyzyskali w pełni możliwość przyciągnięcia uwagi czytelników o zróżnicowanych gustach. Zręcznie połączyli obu, trochę przecież odmiennych „Blade'ów", tego z ekranu i tego, znanego wcześniej z komiksowych kart.



Hellboy. Spętana trumna, tom I i II
Mike Mignola
Wydawca: Egmont Polska, t. I 72 str., t. II 64 str.
Cena: 19,90 zł



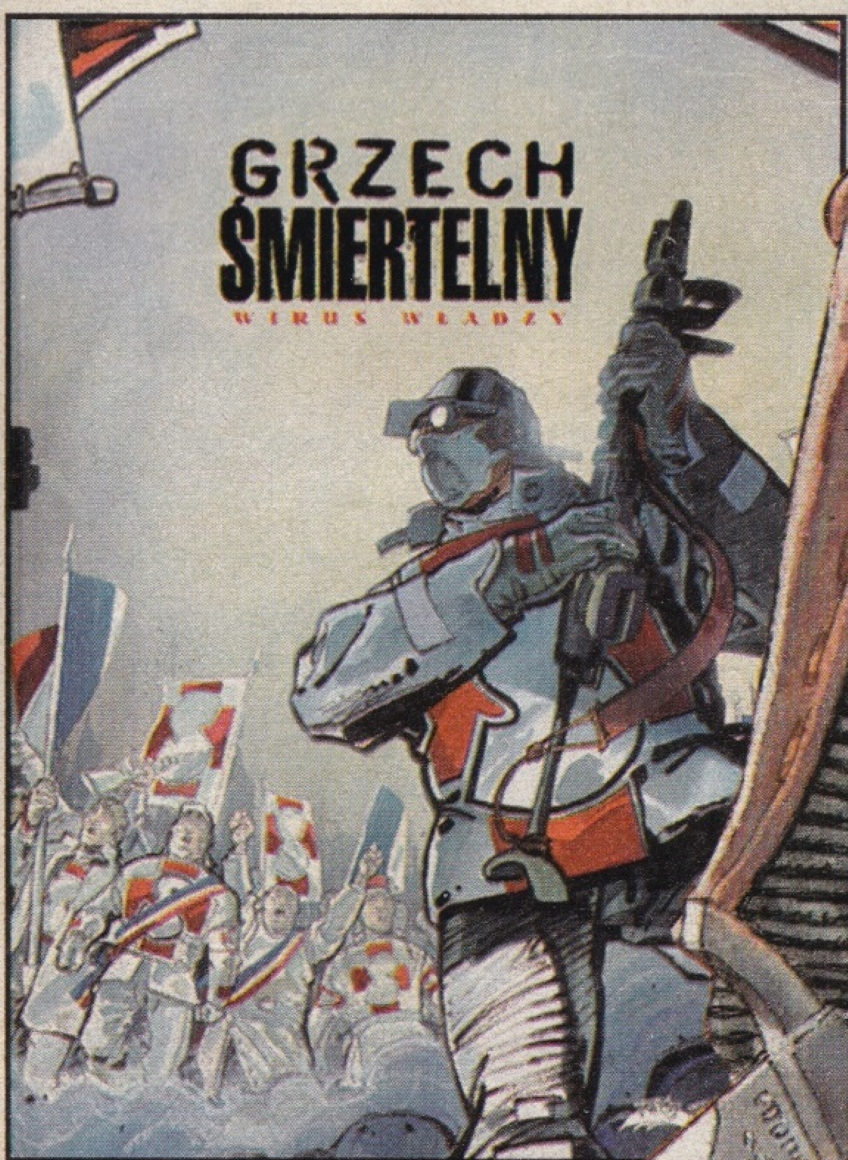
Drugi tom przygód Hellboya – postaci otoczonej słuszną legendą. Rzeczywiście jest to bohater niezwykły, powołany do życia na Ziemi za sprawą nazistowskich eksperymentów (tak przynajmniej głosi wersja oficjalna)... Godna uwagi jest oprawa graficzna albumu. Rysunki oparte na czerni i innych zimnych barwach nadają temu komiksowi niesamowitą atmosferę, tak ważną w przypadku horroru.



„Spętana Trumna" jest zbiorem kilku krótszych historii powstałych na przestrzeni wielu lat. Doskonałe w treści i nastroju, utrzymane na jednolitym wysokim poziomie fabularnym, stanowią wspaniałe pole do obserwacji drogi, jaką przeszedł warsztat Mignoli. Tylko Mignoli, gdyż „Hellboy", przez cały ten czas pozostał taki sam.

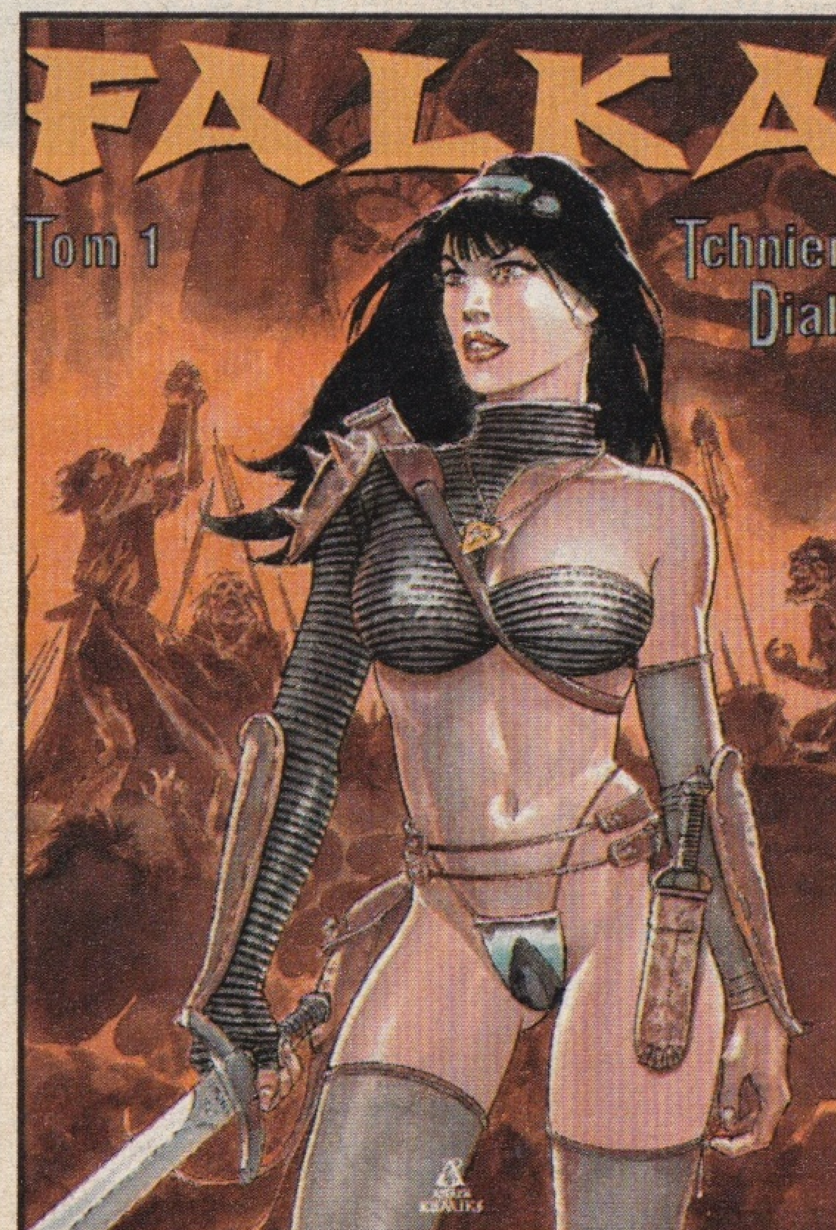
Grzech Śmiertelny. Wirus władzy
Toff, BEhE
Wydawca: Twój Komiks, 64 str.
Cena: 18,90 zł

Najnowsza fantastyczna produkcja Twojego Komiksu znów wyraźnie odróżnia się od większości tytułów dostępnych w naszym kraju. Scenariusz osnuto na katastroficznej wizji świata zagrożonego przez nosicieli tajemniczego wirusa. Jeśli do tego dodać mocne podteksty polityczne i emocjonalne, otrzymujemy opowieść z pogranicza social lub political fiction. A wszystko przedstawione za pomocą nieskomplikowanej, choć z pewnością dobrze skomponowanej grafiki i wyrobionej kreski. Prawdopodobnie pozorna prostota ilustracji pozostającej w wyraźnym kontraście z ważkimi treściami fabuły podkreślać ma uniwersalność wartości głoszonych przez autorów.



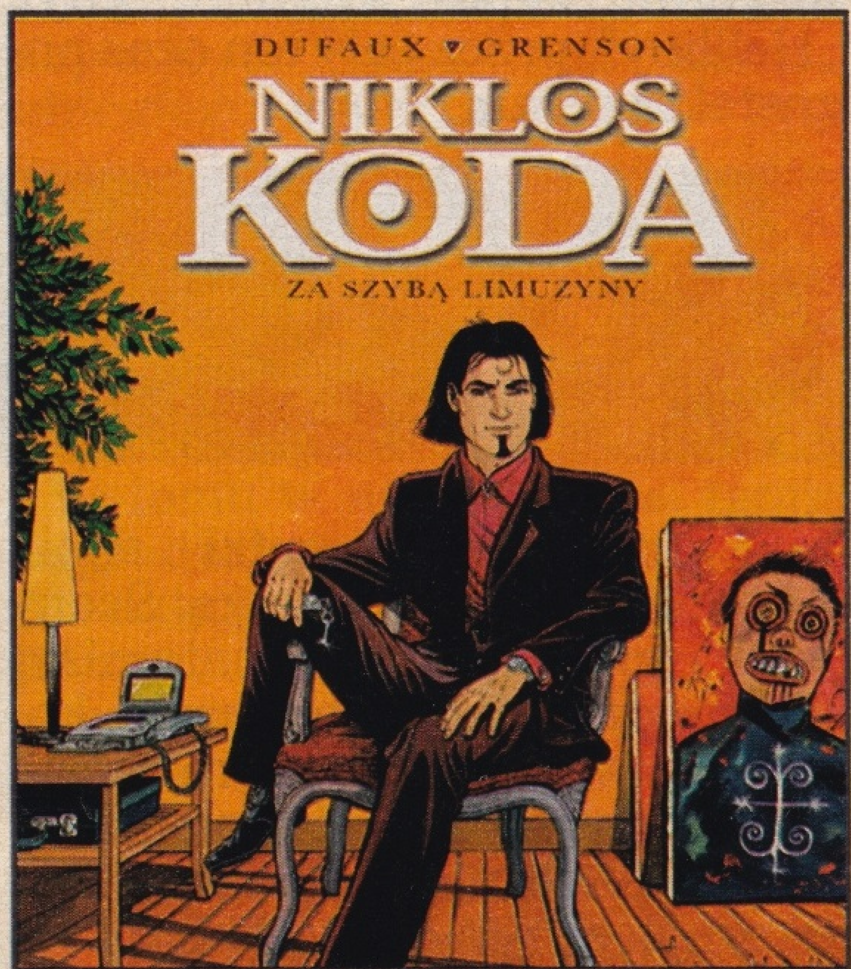
Falka. Tom 1. Tchnienie Diabła
Juan Zanotto, Nestor Pereyra
Wydawca: Amber, 64 str.
Cena: 19,80 zł

Tchnienie Diabła" to pierwszy tom autorskiej trylogii „Źródła Ognia". Tytułowa bohaterka – Falka – jest wojowniczką władającą prymitywną magią. Jej przygody trudno jednak zaliczyć do czystej fantasy. To raczej sprawny kolaż: osadzona w realiach obcego świata opowieść przygodowa. W fabule, jak i samej postaci Falki, widać liczne podobieństwa do Indiany Jonesa. Zanotto otwarcie manifestuje fascynację twórczością Borisa Vallejo. Wzór to zacny, gdyż główna bohaterka występuje najczęściej w bardzo dużym lub nawet całkowitym negliżu. Rysownik znakomicie radzi sobie z ludzkim ciałem i twarzą. Sceny walk sprawiają mu natomiast pewne problemy. Intensywne kolory ożywiają akcję, która często toczy się w mroku. „Tchnienie" to ponad 60 stron dynamicznej, interesującej przygody. Na rozwikłanie intrygi przyjdzie jednakże jeszcze nam zaczekać, gdyż dopiero w maju odbyła się światowa premiera tomu drugiego.



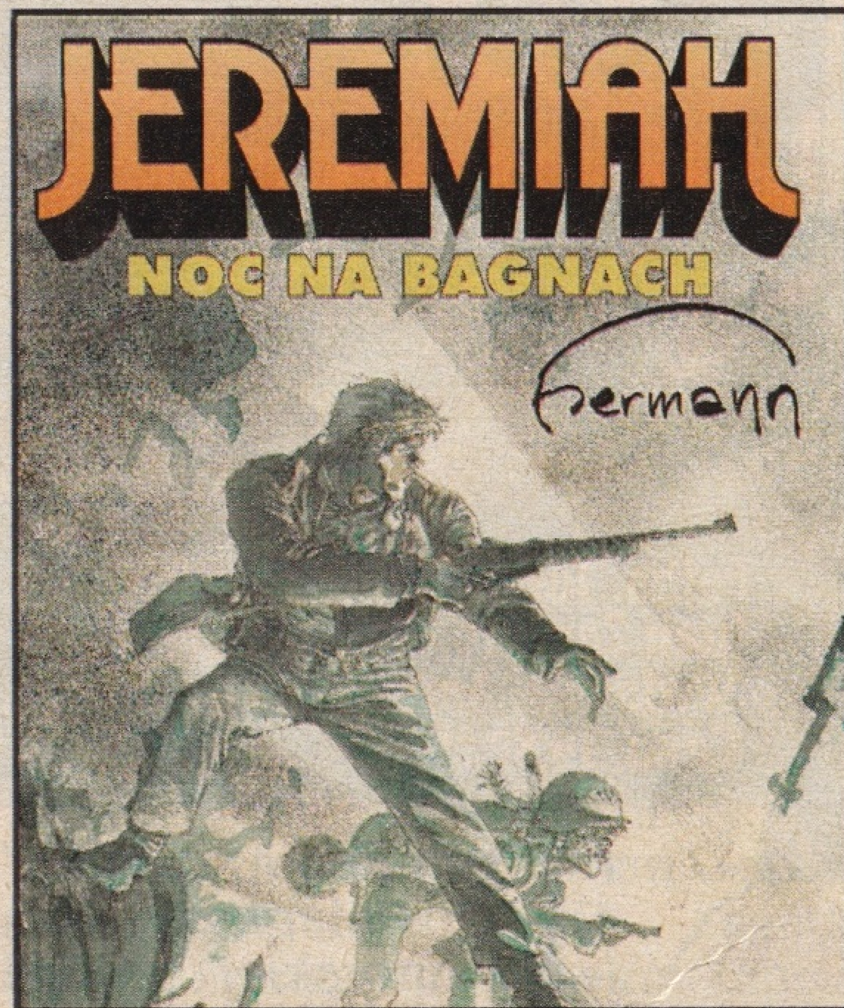
Niklos Koda. Za szybą limuzyny
Niklos Koda. Bóg szakali
Grenson, Dufaux
Wydawca: Siedmioróg, 48 str.
Cena:

Kim jest Koda? To detektyw, którego usytuować można gdzieś pomiędzy Bondem, Mulderem a egzorcystą. Zachęcony przez zwierzchników ma wykorzystać pełnię umiejętności, by stawić czoła potężnemu czarnoksiężnikowi wspierającemu delegację jednego z krajów Trzeciego Świata, prowadzącą ważne negocjacje gospodarcze. Niezbyt wyrafinowaną fabułę nasycono prostym, aczkolwiek spektakularnym mistycyzmem. Całą opowieść narysowano bardzo ładną, realistyczną kreską, którą czyta się bez problemów i z przyjemnością. Kontrast dla sekretnej misji Kody stanowi (rzadko spotykana w takim natężeniu w opowieściach niesamowitych) dominacja ciepłych barw. Taki zabieg graficzny ma z pewnością sprawić, by komiks stał się bardziej przyjazny, lecz jednocześnie rozbija on nieco tajemniczą atmosferę opowieści.



Jeremiah. Noc na bagnach
Herman
Wydawca: Amber, 48 str.
Cena: 19,80 zł

Świat bliżej nie sprecyzowanej rzeczywistości (przyszłości?). Podejrzana rodzina, mieszkająca w nie mniej podejrzanej okolicy, skrywa śmiercionośny sekret. To właśnie treść pierwszej części ponad dwudziestotomowej sagi o Jeremiahu. Jednak czytelnik znajdzie tu raczej zawiłe zagadki kryminalne, aniżeli opowieść sf. Uwagę zwraca oryginalna szata graficzna. Na delikatne szkice nałożono tu barwne plamy, co potęguje atmosferę tajemniczości okrywającą rozgrywające się wydarzenia. Pozornie zwykła przygoda kończy się dynamicznym pościgiem i ostrą strzelaniną pozbawioną jakichkolwiek schematów – nie wiadomo kto przetrwa. Finał nie zaspokoi z pewnością fanów rzeźi, a i wrogów happy endów może trochę zirytować, ale... Zaczekajmy. Przed nami całe mnóstwo historii o Jeremiahu i jego towarzyszu Kurdym.



Szninkiel. 1. Misja
Szninkiel. 2. Wybraniec
Jean Van Hamme, Grzegorz Rosiński
Wydawca: Egmont Polska, 56 str.
Cena: 16,90 zł



Pierwsza edycja „Szninkla" przed dziesięcioma laty była sensacją. Niestety, przypięta wówczas etykietka komiksu filozoficznego oraz wysoka cena, skutecznie odstraszyły nabywców. Poznasz tu perypetie niepozornego bohatera, zostającego nagle Wybrańcem. Wybrańcem obciążonym niechcianą Misją, od której zależy los planety. Wiele tu odniesień i nawiązań do chrześcijaństwa będącego fundamentem cywilizacji zachodniej. Deistyczny światopogląd scenarzysta przeplata fascynacją dziwnym mistycyzmem scientyzmu. Zaprezentowana przez autorów wizja może pretendować nawet do miana obrazoburczej, a elementy erotyki wzbudziły niemało kontrowersji.

Pionierski i wyjątkowy wymiar „Szninkla" podkreśla fakt, iż niewielu twórców podjęło się dotąd podobnego wyzwania. Tego rodzaju pozycje to temat trudny. Zawieszone zazwyczaj w przestrzeni pomiędzy zwykłą literaturą i komiksem, klasyfikowane są jako awangarda i spychane na margines. Nie sprawdziły się obawy czytelników przed wprowadzeniem do nowej edycji barw. Kolory dodały komiksowi nowej ekspresji.





Pielgrzym
Garth Ennis, Carlos Ezquerra, Bongotone's Paul Mounts, Ken Wolak
Wydawca: Mandragora, 120 str.
Cena: 24,90 zł

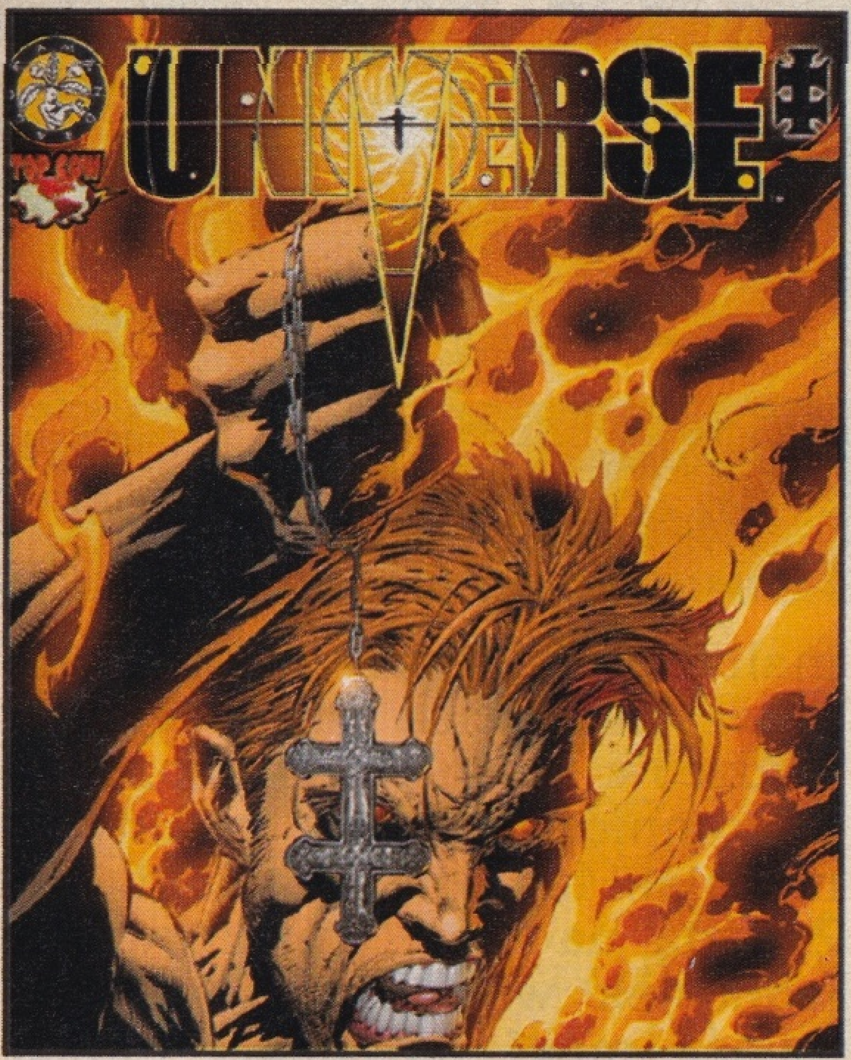
Mandragora odważnie sięga po tytuły najmodniejszej obecnie na Zachodzie fantastyki związanej z religią. Czyni to, prezentując wyłącznie tytuły amerykańskie, ale i te zmuszają do głębszej refleksji. Świat przyszłości, pozbawiony nadziei, walczący o wodę oznaczającą bogactwo, lecz przede wszystkim przetrwanie. Tytułowy bohater to wędrowiec niosący przesłanie biblijne, przesłanie rozumiane w bardzo specyficzny sposób. Kolejna odsłona bezimiennego bohatera, czy może obłąkanego mordercy?

Wydana bardzo starannie edytorsko opowieść stawia wysoko poprzeczkę konkurentom. Ci już podjęli wyzwanie – na jesień Egmont przygotowuje kolejny tytuł tych samych autorów.



Universe 1
Paul Jenkins, Clayton Crain, Jonathan Glapion, Steve Firchow, Jonathan D. Smith, John Starr
Wydawca: 96 str.
Cena: 24,90 zł

Sfrustrowany były ksiądz staje przed obdarzonym ludzkim obliczem diabłem, który prosi go o udzielenie kredytu zaufania. Od razu wiadomo, że gra idzie o wysoką stawkę. I rzeczywiście. Cała pierwsza część serii to preludium wyjaśniające kto jest kim w tej coraz bardziej zawiłej opowieści o wierze, rozczarowaniu i beznadziei. Rysunki są pełne dynamiki i przestrzeni, mocnych zdecydowanych barw, bliskie realizmowi. Zgrabnie, choć czasem trochę powierzchownie, wprowadzono i zmieszano elementy różnych kultur, religii i wierzeń. Dla wielbicieli ostrego horroru gwarancja prawdziwie piekielnej zabawy!





Rork. Cmentarzysko katedr
Andreas
Wydawca: Twój Komiks, 56 str.
Cena: 18,90 zł

Trzeci tom cyklu jest w zasadzie samodzielną historią. Nie mniej wszakże tajemniczą i mglistą od poprzednich. Tym razem czytelnik odkrywa sekrety zaginionego w dżungli miasta, założonego przed wiekami przez architektów-wizjonerów. I wbrew pozorom nie ma tu nic z „Indiany Jonesa"! Historia narysowana i opowiedziana została z rozmachem, nawet czasami nazbyt wielkim. Mieszanka ilustratorskich stylów. W retrospekcji pojawiają się nawet rysunki stylizowane na obrazy ze średniowiecznych inkunabułów. Zaginione w tropikach budowle to tylko pretekst do wprowadzenia kolejnych potężnych i zagadkowych elementów, sił oraz postaci, których powrotu spodziewać można się w kolejnych częściach. „Rork" jest komiksem paranormalnym, niemniej „Cmentarzysko" wymyka się tak jednoznacznemu zaszufladkowaniu. Jego przynależność gatunkowa jest nieuchwytna, podobnie jak fabuła, ulotna dla tych, którzy sięgną wyłącznie po ten jeden album.



Wilczyce deszczu
Gordon Rennie, Colin Wilson
Wydawnictwo: Amber, 52 str.
Cena: 19,80 zł

Komiks powstały z myślą o zwolennikach rysunku realistycznego. Czytelnik weźmie tu udział w nieustannej pogoni po futurystycznym, zalanym wodą (w wyniku globalnego ocieplenia) Nowym Jorku. Wizja zdominowanego przez gangi i grupy szaleńców miasta jest wyraźnym odwołaniem do wielu znanych filmów fabularnych. Część akcji albumu rozgrywa się na dachu WTC, co przy obecnej tendencji do usuwania tego typu scen powoduje, że tytuł stanowi swoistego „białego kruka".

Prosta w założeniach fabuła przesuwa uwagę czytelnika na godne większego zainteresowania ilustracje. Cała akcja rozgrywa się na w miarę jednolitym terenie miejskim. Mimo to, Rennie doskonale operuje barwą, jej tonacją, a bazując na silnej ekspozycji pierwszego planu, unika konieczności powtarzania monotonnego dla twórcy i czytelnika tła.



Szczury Blasku
Gordon Rennie, Marc Harrison
Wydawca: Amber, 64 str.
Cena: 19,80 zł

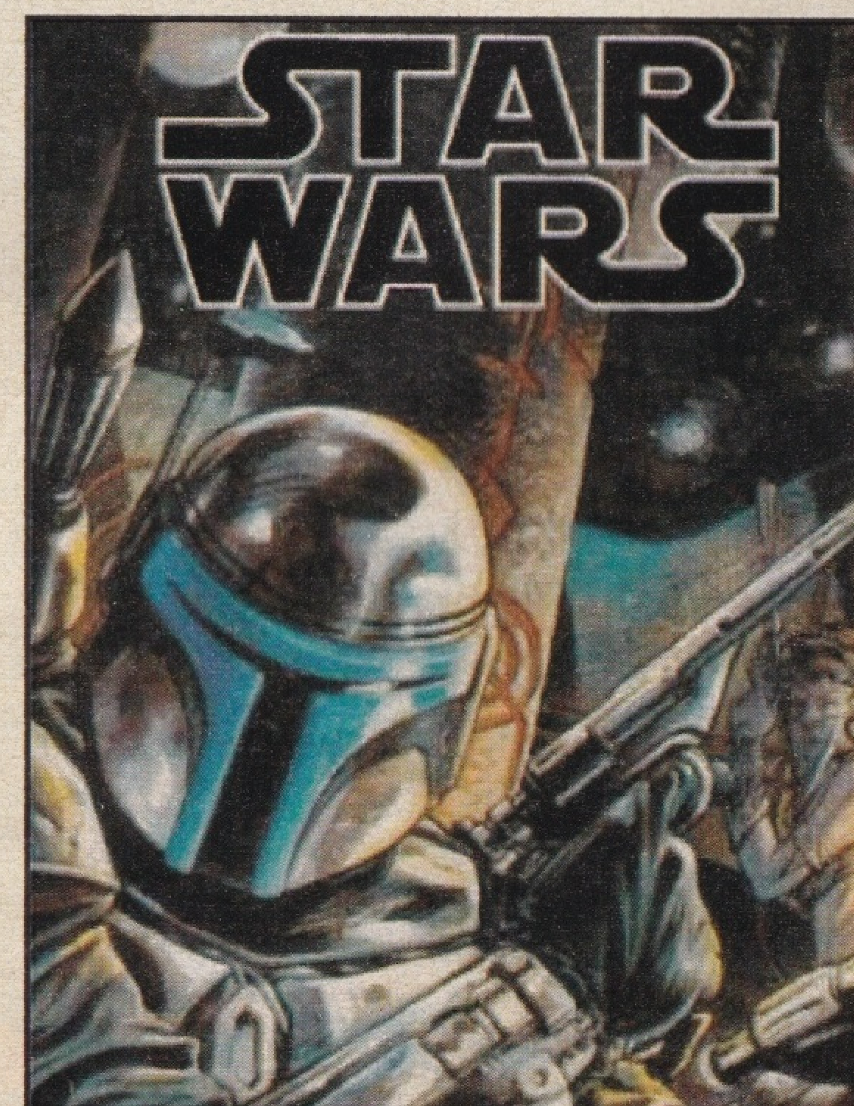
Obecnie w Polsce brak komiksów o tematyce militarnej. Także „Szczury Blasku" to nie do końca ta kategoria opowieści, ale z pewnością jej namiastka. Tytułowy Blask, to inny wymiar, z którego stworzeniami nieustanny bój toczą skazańcy, wyrzutki zesłane tam przez System. Walczą o przetrwanie, a zwycięzca może być tylko jeden. Jest to nasycona przemocą, pachnąca wręcz krwią, pełna agresji opowieść o brutalnej rzeczywistości równoległego świata. Świata pełnego wciąż niezgłębionych tajemnic.

„Szczury Blasku" wyróżniają się znakomitymi hiperrealistycznymi malowanymi ilustracjami. Rewelacyjnie oddają one ponury los zesłańców oraz całkowicie abstrakcyjne dla naszej wyobraźni tło rozgrywających się wydarzeń. Lektura dla lubiących męskie gry. Z pewnością ci nie będą oni rozczarowani.



Star Wars. Jango Fett
Ron Marz, Tom Fowler
Wydawca: Amber, 60 str.
Star Wars. Zam Wessell
Ron Marz, Ted Naifeh, Dave Stewart,
Wydawca: Amber, 60 str.
Cena: 19,80 zł

Przejęcie dalszej edycji gwiezdnowojennych komiksów przez Amber, to dobra wieść dla wszystkich fanów. Oby wydał tyle tytułów, ile dotąd książek! Pamiętając jednak gorące dyskusje i kontrowersje na temat dotychczasowych tłumaczeń produkcji spod znaku SW, należy przypomnieć, iż w komiksach wszelkie wpadki są znacznie bardziej widoczne i dotkliwe... Na początek wydawnictwo prezentuje dwa albumy, ale właściwie jedną historię. W dodatku zaprezentowano tu trochę dziwny zamysł twórczy. Oto szata ilustratorska przygotowana została przez różnych rysowników i to w zupełnie odmiennych stylach. Oczywiście oba tomy mogą funkcjonować samodzielnie, ale który z czytelników rozdzielałby tak oczywisty związek i ściśle współpracującą ze sobą parę łowców nagród? O ile Zam jest raczej typowym komiksem akcji z lucasowego uniwersum, o tyle grafik pracujący nad „Jango" wyraźnie ulegał ciągotkom artystycznym. Pozycja ta w całości malowana jest farbami, co nadaje wydarzeniom i postaciom bardziej płynny, plastyczny charakter. Ilustracje wymagają jednak od czytelnika większego wysiłku i zaangażowania. Fakt, że w zamian wprowadzając go na wyższy poziom artystycznej wrażliwości.

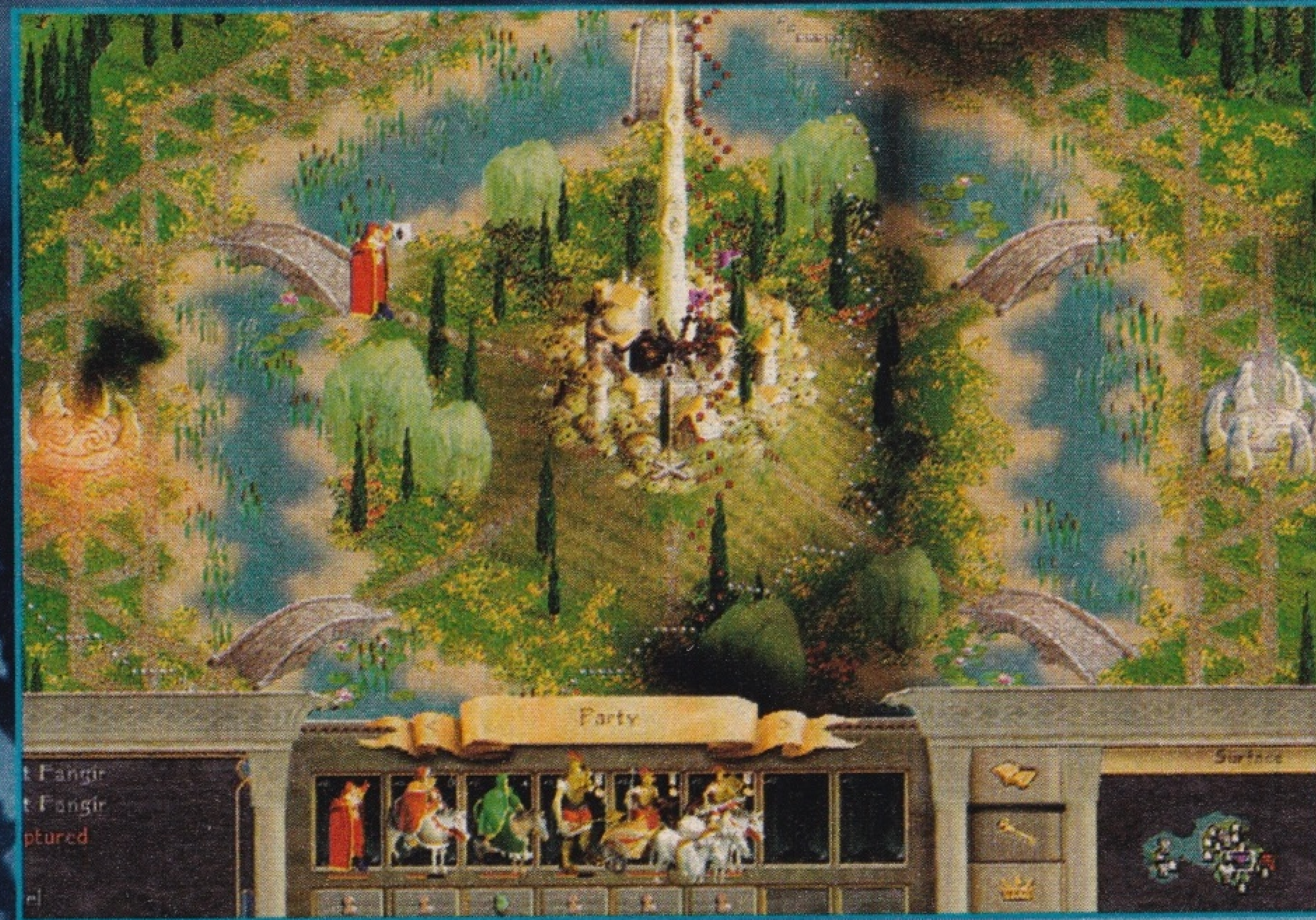


Tekst: Andrzej Zaremba

AGE OF WONDERS II
THE WIZARD'S THRONE

Strategiczne gry turowe to rozrywka dla osób nie przepadających za pośpiechem strategii czasu rzeczywistego i nad wygibasy myszką przekładających rozważne, przemyślane posunięcia





Fantastyczny świat czeka na to, by zapanował nad nim jeden z potężnych magów. W AGE OF WONDERS II twoim zadaniem jest stworzenie silnego gospodarczo i militarnie imperium, którego armie rozbiją w proch i pył wojska przeciwników. W tej emocjonującej rozgrywce możesz kierować siłami dwunastu ras (poczynając od elfów, krasnoludów i ludzi, a kończąc na smokowcach, nieumarłych czy szroniakach) i specjalizować się w jednej z siedmiu sfer magicznych. Jednak w trakcie zabawy będziesz mógł dowodzić zróżnicowanymi armiami. Nikt ci nie broni powoływać żołnierzy na przykład w miastach elfów, krasnoludów i ludzi, po czym połączyć ich w jedną armię. Za to wybór sfery magicznej jest ostateczny. Kierowany przez ciebie czarodziej będzie mógł używać tylko określonego typu zaklęć, charakterystycznych dla potęg Życia, Śmierci, Ognia, Wody, Ziemi, Powietrza lub Kosmosu.

W AGE OF WONDERS II musisz szczególną uwagę zwrócić na kilka aspektów rozgrywki. Po pierwsze, należy rozbudowywać miasta. Tylko gęsto zaludnione metropolie oferują odpowiedni dochód i pozwalają na szybkie wznoszenie użytecznych budowli. Następnie trzeba jak najszybciej powołać skuteczne oddziały wojskowe. Oczywiście marni piechurzy czy byle jacy łucznicy lub procarze staną się jedynie „mięsem armatnim". Trudno się bowiem spodziewać, aby wytrzymali natarcie przeprowadzone przez mamucich lub pegazich jeźdźców, tytanów, ciężkozbrojną konnicę, rydwany, gigantyczne pająki lub potężne mantikory. Zresztą na brak zróżnicowania jednostek wojskowych nie będziesz mógł narzekać. Każda z dwunastu ras dysponuje sobie tylko właściwymi oddziałami, czasami bardzo różniącymi się od jednostek rywalizujących państw. W dodatku duża część oddziałów posiada specjalne zdolności. Wojownicy mogą na przykład wspinać się na ściany, poruszać w podziemiach, drążyć podziemne korytarze, zostawiać za sobą pola śniegu i lodu, latać czy chodzić po wodzie. Takie zdolności pomogą w eksploracji świata, ale wiele umiejętności dotyczy już samego przebiegu bitwy. Na przykład włączysz do swej armii wojska plujące jadem lub ziejące ogniem, niewrażliwe na magię lub ciosy fizyczne, umiejące uzdrawiać lub też rzucać zaklęcia ofensywne. Na polach bitew ogromną rolę odgrywają bohaterowie. Herosi przybywają do twego imperium z własnej woli lub też wezwani potężnymi czarami. Na początku nie stanowią zbyt poważnej siły militarnej, ale z walki na walkę zdobywają punkty i poziomy doświadczenia. Szkolą się, nabywają nowych zdolności, stają się szybsji, wytrzymalsi, silniejsi i odporniejsi na magię. Po pewnym czasie potrafią oni sami stawać przeciw armiom słabszych istot i, co najważniejsze, całkiem





niezle sobie w takim wypadku radzą. Oprócz tego, że bohaterowie stają się coraz lepszymi wojownikami, mogą jeszcze używać wszelkiego rodzaju magicznych artefaktów: mieczów, pierścieni, pancerzy, łuków itp., które otrzymasz w zamian za spełnianie woli bóstw lub znajdziesz w zrujnowanych wieżach, świątyniach czy zamkach. Co ważne, bohaterowie nie znikają pod koniec misji. Jeśli uczestniczysz w kampanii, to herosi będą towarzyszyć ci w każdym następnym scenariuszu i zachowają nie tylko swe zdolności, ale również przedmioty, które wcześniej zdobyli.

Akcja gry toczy się (podobnie jak w DISCIPLES II czy HEROES OF MIGHT&MAGIC IV) na dwóch planach. Pierwszym jest mapa strategiczna. Na niej decydujesz o sprawach gospodarki i dyplomacji, przesuwasz armie, budujesz i zdobywasz miasta, znajdujesz wartościowe przedmioty, wynajmujesz najemników, zajmujesz kopalnie itp. Na początku rozgrywki mapa jest odkryta jedynie w drobnym ułamku i aby zbadać okolicę, musisz wysyłać jednostki zwiadowcze. Na drugi plan – mapę taktyczną – przenosisz się, kiedy dojdzie już do bitwy. Wtedy widzisz oddziały swoje i wroga znajdujące się np. w polu, pod murami miasta czy w opuszczonych ruinach. Tutaj również akcja rozgrywa się w trybie turowym, co pozwala na spokojne zaplanowanie wszelkich działań.

Grając w AGE OF WONDERS II, musisz zwracać uwagę na bardzo wiele spraw. Na przykład pilnować, aby poddani się nie buntowali z powodów konfliktów rasowych, decydować o kolejności wymyślania nowych zaklęć, zajmować ważne miejsca na mapie, takie jak kopalnie, młyny, wiatraki, źródła energii magicznej, wykonywać zlecenia otrzymane od potężnych bóstw, eksplorować tajemnicze ruiny, gdzie zazwyczaj ukryte zostały niezwykłe bogactwa, odwiedzać obozy najemników, w których czuwają wojownicy, chętni stanąć po twojej stronie w zamian za parę groszy oraz, oczywiście, walczyć, walczyć i walczyć. Zarówno z przeciwnikami neutralnymi, jak i władcami konkurencyjnych królestw, sterowanymi przez komputer. W czasie trwania misji możesz mieć aż siedmiu rywali do władzy! Ale nie musisz tylko z nimi walczyć. Gra pozwala również na prowadzenie akcji dyplomatycznych: podpisywanie traktatów pokojowych i zawieranie sojuszy oraz kierowanie transakcjami handlowymi, które mogą dotyczyć np. wymiany artefaktów lub zaklęć.

Świat AGE OF WONDERS II został mocno zróżnicowany pod względem scenograficznym. Soczyście zielone łąki i lasy przechodzą w mroźne, skute lodem pustkowia. Wśród górskich masywów wybuchają wulkany i tworzą pola ognistej lawy. Gdzieś tam ciągną się rozległe pustynie, a w okolicach miast rządzonych przez nieumarłych wszelkie życie zostało zabite i zastąpione jednostajną, przygnębiającą szarością. Z powierzchni prowadzą pod ziemię wydrążone w skałach korytarze. W dodatku te scenograficzne różnice mają duże znaczenie dla przebiegu rozgrywki. Prawie każda bowiem rasa ma swój ulubiony rodzaj terenu i na nim armia porusza się dużo szybciej. Z kolei na terenie wrogim oddziały wloką się w ślimaczym tempie.

Zaletami AGE OF WONDERS II są świetny klimat rozgrywki, bogactwo opcji oraz bardzo dobrze przygotowany interfejs użytkownika. Ważne jest, że wybierając pojedynczy scenariusz, możesz bardzo dokładnie określić zarówno umiejętności i pochodzenie swego czarodzieja, jak i zadecydować, którą rasą ma rządzić. Pozwala ci to na ogromną swobodę w budowaniu postaci, z którą będziesz się dobrze czuł w czasie zabawy. Pewne zastrzeżenia można mieć co do grafiki (chyba zbyt prymitywnej, jak na połowę 2002 roku), wydaje się też, że autorzy nie zastanowili się wystarczająco nad wykorzystaniem pomysłów wprowadzonych w grach będących pierwowzorami AGE OF WONDERS II (a więc na przykład MASTER OF MAGIC lub MASTER OF ORION). Jednak bez względu na pewne niedopracowania AGE OF WONDERS oferuje wiele godzin naprawdę bardzo sympatycznej zabawy, która zwłaszcza powinna się spodobać osobom nie przepadającym za sprawdzaniem szybkości ich refleksu :).

AGE OF WONDERS II oferuje możliwość rozegrania wieloscenariuszowej kampanii oraz kilkudziesięciu pojedynczych misji. Ponieważ do programu załączony jest edytor map, wiadomo że na Sieci znajdziesz całe mnóstwo scenariuszy stworzonych przez amatorów. Poza tym AGE OF WONDERS II wyposażony jest w funkcję gry wieloosobowej, którą można prowadzić w Internecie lub sieci lokalnej.

Gatunek: strategia turowa
Producent: GoD/Play It
Cena: 69 złotych
Termin: już jest
Ocena: dobra zabawa





Tekst: Andrzej Zaremba

MASTER OF ORION III

Na kontynuację niezwykłej serii kosmicznych strategii musieliśmy czekać aż sześć lat, ale chyba było warto!

Seria MASTER OF ORION podbiła serca wszystkich miłośników strategii. Podobnie jak w poprzednich dwóch częściach, twoim zadaniem będzie objęcie przywództwa nad jedną z galaktycznych ras i wyeliminowanie wrogów, którzy osiedlili się na planetach w innych systemach słonecznych. MASTER OF ORION 3 nazywany jest przez autorów grą 5X, gdzie ta literka X oznacza: eXploit (wykorzystywanie bogactw naturalnych), eXpand (prowadzenie ekspansji), eXterminate (likwidacja wrogów), eXplore (badanie przestrzeni), eXperience (nabywanie doświadczenia). Autorzy pozwolą ci wybrać poddanych spośród 8 typów ras, podzielonych jednak na 16 podgatunków. Tak więc jeśli zechcesz stanąć na czele Humanoidów, to możesz wybrać spośród trzech dostępnych typów, takich jak Ludzie, Psiloni oraz Evoni. Każda rasa będzie dysponowała sobie tylko właściwymi zdolnościami, na przykład niezwykłym zmysłem handlowym, fantastyczną inteligencją, ogromną bitnością itp. Poza tym każda rasa będzie miała określone preferencje co do odpowiadających jej warunków klimatycznych panujących na planecie. Jednak każdy glob, nawet ten o najbardziej wrogim środowisku, będzie można poddawać procesowi nazywanemu „terraforming", czyli przystosowywać je do wymogów konkretnej rasy. Polegać to może na przykład na zmianie ciśnienia, temperatury, likwidacji radiacji lub zmianie składu atmosfery (bo ludziom na przykład ciężko się oddycha tlenkiem węgla).

Jako władca kosmicznego imperium, zajmiesz się ustalaniem wszystkich kierunków rozwoju twej cywilizacji: zaplanujesz tok badań naukowych, ustalisz produkcję w fabrykach, stworzysz plany własnych statków kosmicznych (składając je z dostępnych w danej chwili modułów), wyślesz w przestrzeń gwiezdne flotylle, zapewnisz życiowy komfort obywatelom twego państwa, uciszysz raz na zawsze zrewoltowanych poddanych, stworzysz skuteczną administrację i dobrze funcjonujący system oświatowy. Wreszcie, last but not least, obejmiesz dowodzenie na polach kosmicznych bitew. Tyle, że w MASTER OF ORION 3, w odróżnieniu od poprzednich części cyklu, bitwy toczyć się będą w czasie rzeczywistym, w dodatku w trójwymiarowej przestrzeni! Będzie to zapewne nieco przypominać rozwiązania znane z takich programów, jak STARMAGEDDON lub HOMEWORLD i wyobrażam sobie, iż osoby nie przywykłe do operowania w trzech wymiarach mogą mieć spore kłopoty z przyzwyczajeniem się do tych nowych rozwiązań. Na szczęście reszta gry – wszystkie podejmowane przez ciebie zabiegi natury ekonomicznej, dyplomatycznej czy po prostu eksplorowanie świata – została utrzymana w systemie turowym, co pozwoli spokojnie zastanowić się nad każdym posunięciem. Ten namysł nad wyborem najlepszych rozwiązań mieć będzie szczególne znaczenie, gdyż jednym z najważniejszych zadań stanie się gromadzenie tzw. Imperial Focus Points. Umożliwią one wykonywanie w ciągu tury określonych działań. I tylko takie działania wykonasz, na które pozwoli ci zgromadzona liczba IFP.

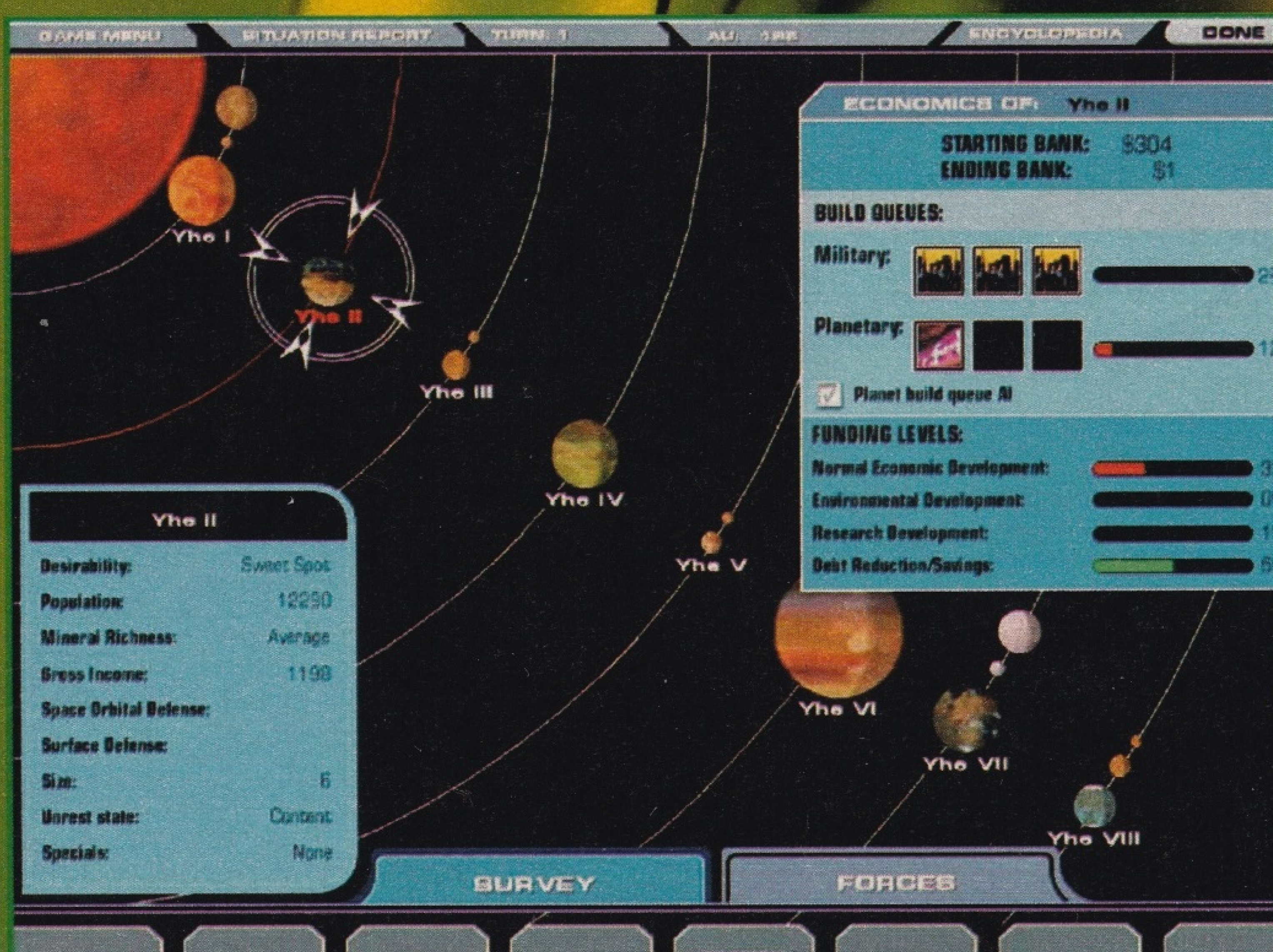


Posługiwanie się tymi punktami może przypominać przyznawanie premii do umiejętności bohaterów w grach RPG. Jeśli źle zaplanujesz i źle rozdysponujesz punkty, to na truniejszych etapach, w późniejszej fazie gry, może się to odbić na skuteczności twych działań gospodarczych i militarnych.

Aby opanować Galaktykę, będziesz musiał stworzyć prężne gospodarczo i militarnie imperium, dysponujące poza tym świetnymi naukowcami oraz wdrażające w życie poczynione przez nich wynalazki. Wtedy albo pokonasz wrogów w czasie bitew, rozbijesz ich gwiezdne floty, a rodzime planety spalisz w nuklearnej pożodze, albo zyskasz taki szacunek innych władców, że wybiorą cię szefem całej Galaktyki!

Autorzy zapewniają, iż mimo ogromnej złożoności, w grze zostanie zastosowany łatwy w obsłudze interfejs, a nauka wszystkich możliwych opcji nie powinna zająć zbyt dużo czasu.

Gatunek: strategia turowa/RTS
Producent: Infogrames/CDP
Cena: nie ustalono
Termin: wrzesień 2002
Ocena: szykuje się hit

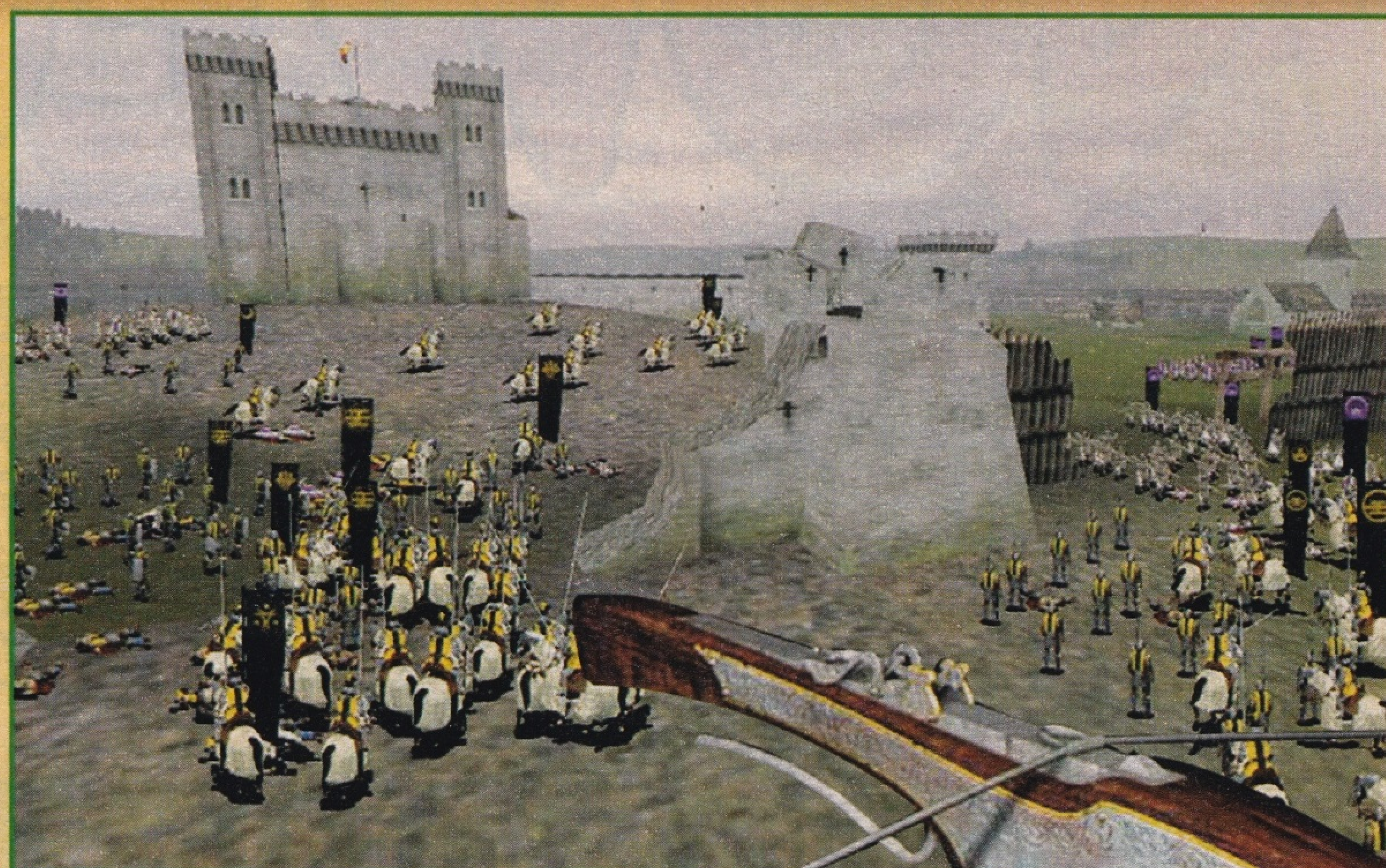


MEDIEVAL: TOTAL WAR

MEDIEVAL to następca słynnego SHOGUNA – jednej z najlepszych gier strategicznych w historii gatunku

SHOGUN: TOTAL WAR, gra z początku 2000 roku, opowiadała o historii Japonii, a zadaniem gracza było wcielenie się w jednego z wodzów klanów i zjednoczenie państwa. Mnogość opcji (kampanie, pojedyncze bitwy) i wspaniałe rozwiązania bitewne (w potyczkach mogło wziąć udział nawet kilka tysięcy żołnierzy, każdy przedstawiony w 3D) przysporzyły tej grze słusznej sławy i popularności wśród fanów. Dlatego wieść, że akcja TOTAL WAR przeniesie się do średniowiecznej Europy, powitano z prawdziwym entuzjazmem. Tym razem odwiedzisz rok 1095 i staniesz na czele jednego z dwunastu państw europejskich (między innymi Francja, Turcja, Anglia, Italia). Twoim zadaniem będzie nie tylko podbój Europy, ale również zmierzenie się z wielkim historycznym wydarzeniem – wyprawami krzyżowymi, przedsięwziętymi w celu ratowania grobu Chrystusa z rąk niewiernych.

Akcja potoczy się na dwóch planach. Na pierwszym (w systemie turowym) decydować będziesz o sprawach ekonomii i dyplomacji oraz wydasz armiom rozkazy ruchu. Rozbudujesz swe prowincje, stworzysz jednostki wojskowe, wyślesz szpiegów i posłów. Cały świat został podzielony na szereg prowincji. Na przykład tereny dzisiejszej Francji to Flandria, Szampania, Normandia, Bretania, Akwitania itd. Każda prowincja przynosi ci określony dochód, możesz tam wytwarzać pewne bogactwa oraz, co najważniejsze, wznosić ważne ekonomicznie i militarnie gmachy oraz powoływać żołnierzy (zarówno budowa, jak i rekrutacja trwają kilka tur). Natomiast kiedy dojdzie do walki, przeniesiesz się na trójwymiarową mapę taktyczną, gdzie wszelkie decyzje wydawać należy w czasie rzeczywistym. Mapy te mają być ogromne. Aż cztery razy większe niż w SHOGUNIE! Imponująca jest również liczba jednostek mogących wziąć udział w bitwie. Bowiem w wypadku wielkich konfliktów zobaczysz nawet kilkanaście tysięcy żołnierzy uzbrojonych w miecze, topory, kusze czy włócznie, piechurów lub jazdę oraz machiny wojenne. Gra ma oferować możliwość dowodzenia blisko 100 typami jednostek wojskowych, z których część będzie charakterystyczna dla danego mocarstwa.



W MEDIEVAL: TOTAL WAR weźmiesz udział w kampaniach wczesnego, środkowego i późnego średniowiecza oraz spróbujesz rozstrzygnąć na swą korzyść historyczne bitwy. Na ich polach spotkasz postacie znane dobrze z kart historii. Będzie to na przykład francuska bohaterka Joanna d'Arc, angielski król Ryszard Lwie Serce, arabski władca Saladyn czy szkocki bojownik William Wallace.

Autorzy zwracają uwagę na fakt, że Sztuczna Inteligencja programu została znacznie poprawiona w stosunku do SHOGUNA. W tej chwili gracz otrzyma o wiele więcej możliwości dowodzenia jednostkami, a jednostki te będą z kolei zachowywać się o wiele bardziej racjonalnie. W grze wprowadzono trzystopniowy system Sztucznej Inteligencji, który jest odpowiedzialny kolejno za zachowanie: armii, oddziału i konkretnej jednostki. Ogromną rolę odgrywają kwestie związane z morale żołnierzy oraz umiejętnościami dowódców. Wojsko zdemoralizowane, przestraszone lub niepewne swych sił może szybko uciec z pola bitwy, widząc silnego i zdeterminowanego wroga. Podobnie zachowają się żołnierze poranieni, którzy zechcą jak najszybciej schronić się w bezpiecznym miejscu. Z kolei umiejętności dowódcy mogą wpłynąć na zaangażowanie jego podwładnych, a im więcej generał wygra bitew, tym bardziej zaufają mu żołnierze.

Z pewnością ogromnym atutem programu będzie załączony profesjonalny edytor scenariuszy i map, umożliwiający posługiwanie się bardzo podobnymi narzędziami do tych, które mieli sami autorzy. W rezultacie będziesz mógł ustalić nawet najdrobniejsze detale, takie jak morale wojsk, ich siłę, rodzaj, scenografię terenów walk itp. MEDIEVAL: TOTAL WAR pozwoli również na grę w opcji wieloosobowej (do 8 graczy) z wykorzystaniem Internetu lub LAN.

Gatunek: strategia turowa/RTS
Producent: Activision/LEM
Cena: nie ustalono
Termin: wrzesień 2002
Ocena: szykuje się wielki hit





Tekst: Paulina Braiter

CO NOWEGO KSIĄŻKI

Wakacje i książki... wszyscy wiemy, że nasz rynek nie jest rynkiem łatwym, a lato nie należy do najlepszych okresów. Wydawcy też zdają sobie z tego sprawę i dlatego w okresie kanikuły sięgają po sprawdzonych autorów oraz cykle

Zacznijmy od „Lustrzanego Tańca" Lois McMaster Bujold, kolejnego tomu serii barrayarskiej. Nie polecam tej powieści czytelnikom nie znającym, choćby w zarysie, poprzednich tomów, a zwłaszcza „Towarzyszy broni", których „Lustrzany Taniec" jest kontynuacją. Znów na scenę wstępuje klon Milesa Vorkosigana, a Mark, tym razem odgrywa rolę zdecydowanie pierwszoplanową (co nie znaczy, że zabrakło innych, znanych dobrze bohaterów). Autorka, dzięki prezentacji obu „lustrzanych odbić" pozwala lepiej poznać Milesa (postać, wydawać by się mogło, mocno już przecież wyeksploatowaną) i jego bliźniaka-klona. Jest tu nieco więcej psychologii niż zwykle, a sama powieść objętościowo także przerasta poprzednie. Żadną miarą jednak nie można tego uznać za wadę, gdyż mamy do czynienia z Bujold w najlepszej pisarskiej formie. I choć są w tej książce sceny mocno niepokojące, zwłaszcza dla wrażliwych czytelników, to stanowczo warto po nią sięgnąć. Pozycję docenili amerykańscy fani, nagradzając w 1995 roku „Lustrzany Taniec" nagrodą Hugo. Ach, i na koniec ostrzeżenie – po zakupie książkę najlepiej obłożyć w nieprzejrzysty papier, i pod żadnym pozorem nie czytać notki na okładce. Wierzcie mi, tak będzie lepiej.

Drugi cykl Prószyńskiego, mający swoich zagorzałych fanów, to „Swiat Dysku" Terry'ego Pratchetta. Jego polska wersja wzbogaciła się niedawno o kolejny tom. Zbrojni, bo o nich mowa, są jakby „ucyklowieni" do potęgi. Jak wiadomo, Pratchett w obrębie swego zwariowanego świata tworzy swoiste podserie, co pewien czas powracając do dawnych bohaterów. Oto zatem zjawiają się znowu Straż Miejska Ankh-Morpork i kapral Marchewa. Tym razem Pratchett wybiera znany, ograny schemat powieści detektywistycznej. Ale wiadomo, że śledztwo w „Świecie Dysku" nie może być normalne, a kiedy do tego w Straży zaczyna panować poprawność polityczna...

Przyznam szczerze, że nie jestem zbytnią admiratorką humoresek pana Pratchetta. Choć istotnie zabawne, zwykle po prostu nie wciągały mnie zanadto fabułą. Ta jednak okazała się przyjemnym zaskoczeniem, a na lato to wręcz lektura idealna (nie będę raczej, wzorem Umberto Eco, zalecać traktatów alchemicznych i perskiej matematyki) – humorystyczno-fantastyczny kryminał. No i jak zwykle u Pratchetta, najlepsze są przypisy. Przypisy dyskowe – to jest to!

Wydawnictwo ISA także powraca do sprawdzonego cyklu i autora, proponując solidną co się zowie (630 stron to już coś!) dawkę fantasy – niewybitnej może, ale jako się rzekło, przyjemnie czytalnej. „Mortalis" R. A. Salvatore'a to kontynuacja trylogii (a jakże) „Wojen Demona". Wystarczy zresztą spojrzeć na listę książek tego autora, by – jeśli się go lubi, rzecz jasna – zdobyć miłą pewność, że wcześniej czy później powrócimy do ulubionego świata i bohaterów. W tym przypadku jest to świat Corony, a bohaterka to doskonale znana z poprzedniej trylogii Jilesponie Wyndon, zwana Pony. Po smutnych wydarzeniach opisanych w „Apostole Demona" Pony staje na rozdrożu. Musi zdecydować, co robić ze swoim życiem – poświęcić się kościołowi, przyjąć propozycję króla, a może...?. I tak to się zaczyna....

Salvatore udowodnił w poprzedniej trylogii, że potrafi decydować się na rozwiązania tragiczne i niepopularne. Niewątpliwie przydaje to smaku lekturze, najgorsze bowiem, co może się przydarzyć

MICHAEL CRICHTON „ANDROMEDA" ZNACZY ŚMIERĆ

STEPHEN KING PETER STRAUB Czarny dom Prószyński i S-ka

Philip K. Dick IMPOSTOR TEST NA CZŁOWIECZEŃSTWO Prószyński i S-ka

fantastyce, to schematyzm i przewidywalność. „Mortalis" nie jest może szczytem oryginalności, ale potrafi zainteresować i wciągnąć. Przyzwoite rzemiosło, przyjemna lektura.

Niewątpliwie najciekawszą pozycją wśród kontynuacji jest „Czarny dom" Stephena Kinga i Petera Strauba, stanowiący część drugą powstałego przed osiemnastu laty „Talizmanu". Dla miłośników obu autorów to prawdziwa gratka, bowiem powieść łączy w sobie najlepsze cechy ich stylów. Widać, że obaj od tego czasu mocno się rozwinęli. Bohater, dorosły Jack Sawyer (w „Talizmanie" był zaledwie trzynastolatkiem), prowadząc dochodzenie w sprawie potwornych morderstw dzieci, trafia z powrotem na Terytoria, tocząc swój pojedynek jednocześnie w dwóch światach. Jeśli ktoś spodziewa się typowego sequelu, to srodze się zawiedzie. „Czarny dom" jest znacznie mroczniejszy niż jego poprzednik, mniej tu barw, więcej czerni. Do tego, jak zwykle u Kinga, znakomicie nakreślone realia – i dodatkowa premia dla czytelników: „Czarny dom" zostaje ściśle powiązany z Kingowską serią fantasy, „Mroczna wieża" (która także zaczęła się wreszcie ukazywać po polsku).

King zapowiada, że niedługo przestanie pisać. Oby nie, gdyż mimo sporych wahnięć pisarskiej formy, to nadal jeden z najciekawszych amerykańskich fantastów. Straub na szczęście nie grozi przejściem na emeryturę, więc może dwaj panowie jeszcze wrócą do współpracy?

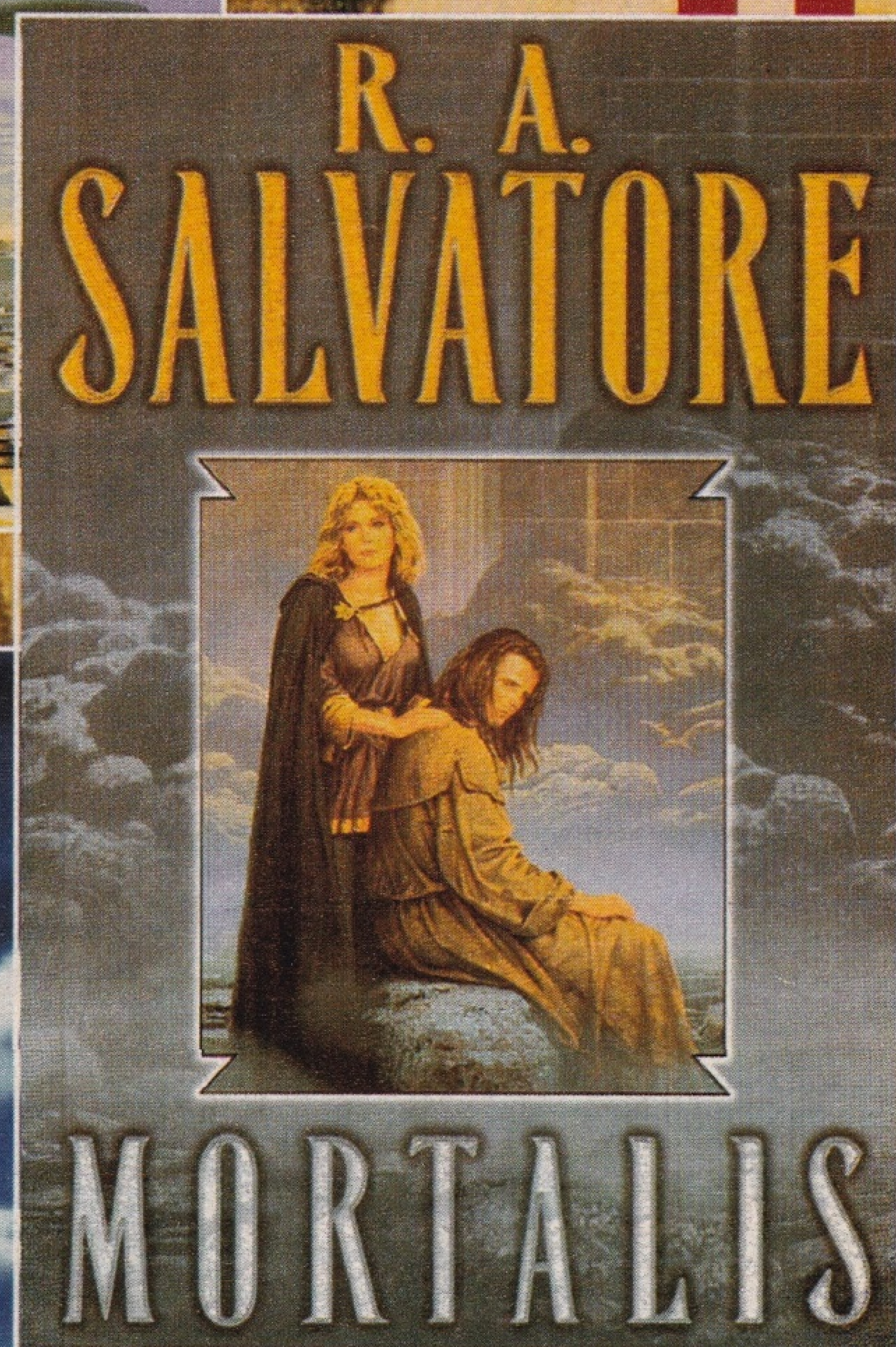
Oprócz cyklologii w lecie często serwuje się dania odgrzewane. Czasem jednak warto skosztować takiej odgrzewanki. Oczywiście istnieje też szansa, że wznowienie wpadnie w ręce dziewiczego czytelnika. Zwłaszcza zwabionego aktualnym tytułem, jak to ma miejsce z „Impostorem" Philipa K. Dicka, zbiorem znanych już opowiadań, z których tytułowe przedtem znane było jako „Mistyfikator", bądź „Oszust". Wiadomo, dystrybutorzy filmowi zawsze są mądrzejsi, a samo porównanie przeciętnej widowni filmu s-f ze średnim nakładem książki pokazuje jasno, kto się naprawdę liczy na rynku. Jednak te zabiegi z tytułem nie zmieniają (na szczęście) jakości samych opowiadań. Dick to Dick, wiadomo; mało jest pisarzy tak dobrze znanych na naszym rynku. I jeśli książka czymś zaskakuje, to niezbyt fortunną notką na okładce. Ale zawartość znów solidna (dziwne, lecz przy przeglądzie letniej oferty wydawniczej słowo to samo się nasuwa) i przywracająca wiarę w pisarza – wiarę, dodajmy, nieco nadszarpniętą niezbyt wybitną jakością ostatniej ekranizacji. Pewnie niedługo czeka nas podobny zabieg z „Raportem mniejszości", który jednak na szczęście nie wejdzie na ekrany pod tytułem oryginalnym.

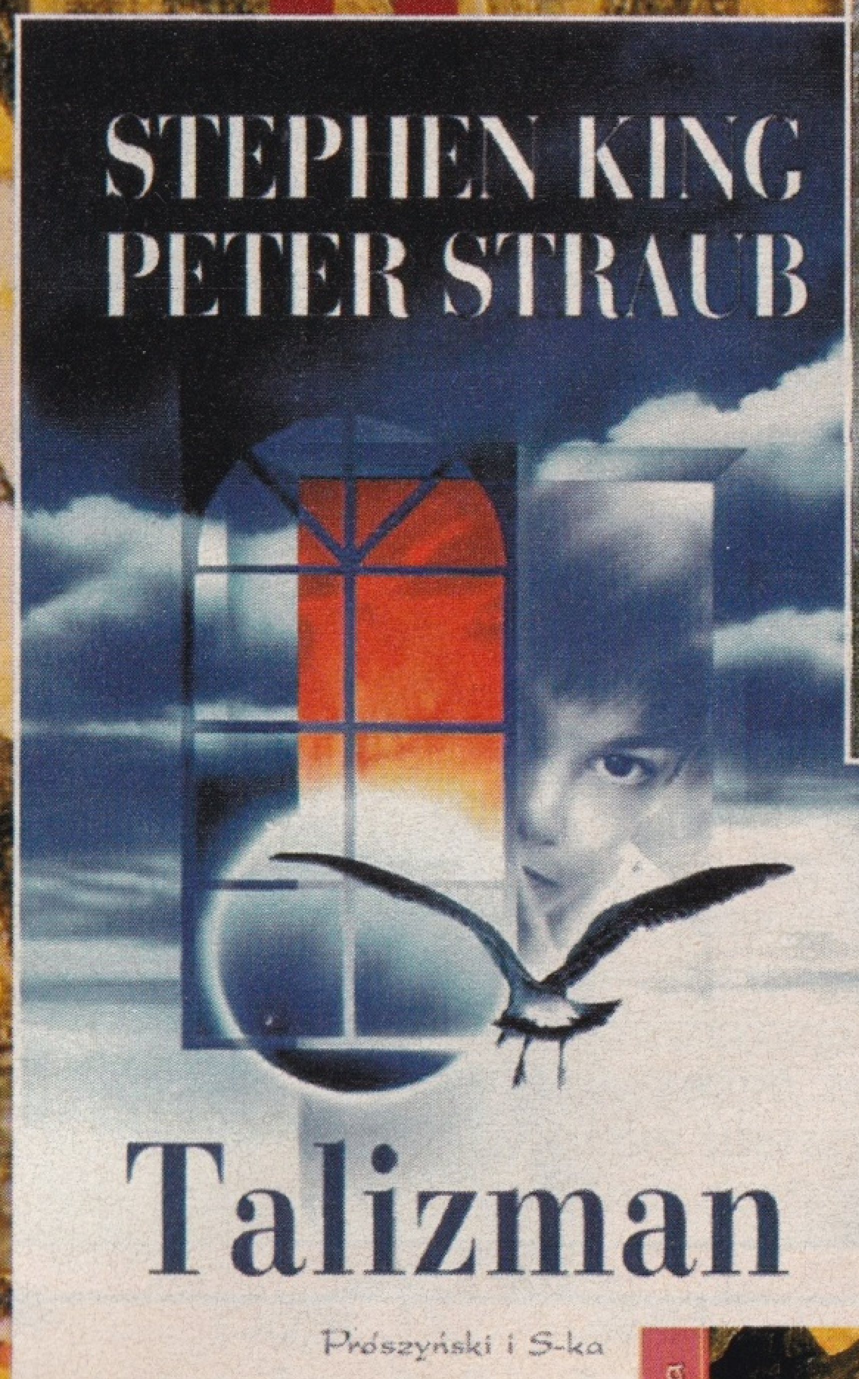


Innym wznowieniem, do którego mam duży sentyment, jest „Andromeda znaczy śmierć" Michaela Crichtona. Opowieść o tajemniczej chorobie, atakującej małe amerykańskie miasteczko, supertajnym laboratorium prowadzącym naukowe dochodzenie w sprawie śmierci nieszczęsnych mieszkańców, i naukowcach tworzących zespół badawczy, nieco się zestarzała, to prawda, ale z wdziękiem. Powieść nie ma jeszcze typowego Crichtonowskiego rozmachu, moim zdaniem wychodzi jej to jednak na dobre, a kilka scen niewątpliwie pozostało mi w pamięci, jak choćby sekcja, podczas której z ciała wysypuje się sucha, skoagulowana krew...„ Andromeda..." to zgrabne połączenie sf, horroru i thrillera medycznego, znacznie według mnie lepsza niż słynna „Coma" tegoż autora.

Na koniec nie oprę się i wspomnę o pozycji, która, choć technicznie rzecz biorąc nie jest książką, winna stać się pozycją obowiązkową dla miłośników fantastyki, a zwłaszcza wielbicieli osobliwej fantazji Neila Gaimana. Mam na myśli słynnego „Sandmana: Sen sprawiedliwych", komiks, który przyniósł mu sławę, opowieść o Morfeuszu, spersonifikowanym Śnie. To naprawdę niezwykła lektura i prawdziwa gratka na naszym rynku komiksowym. Polecam gorąco.

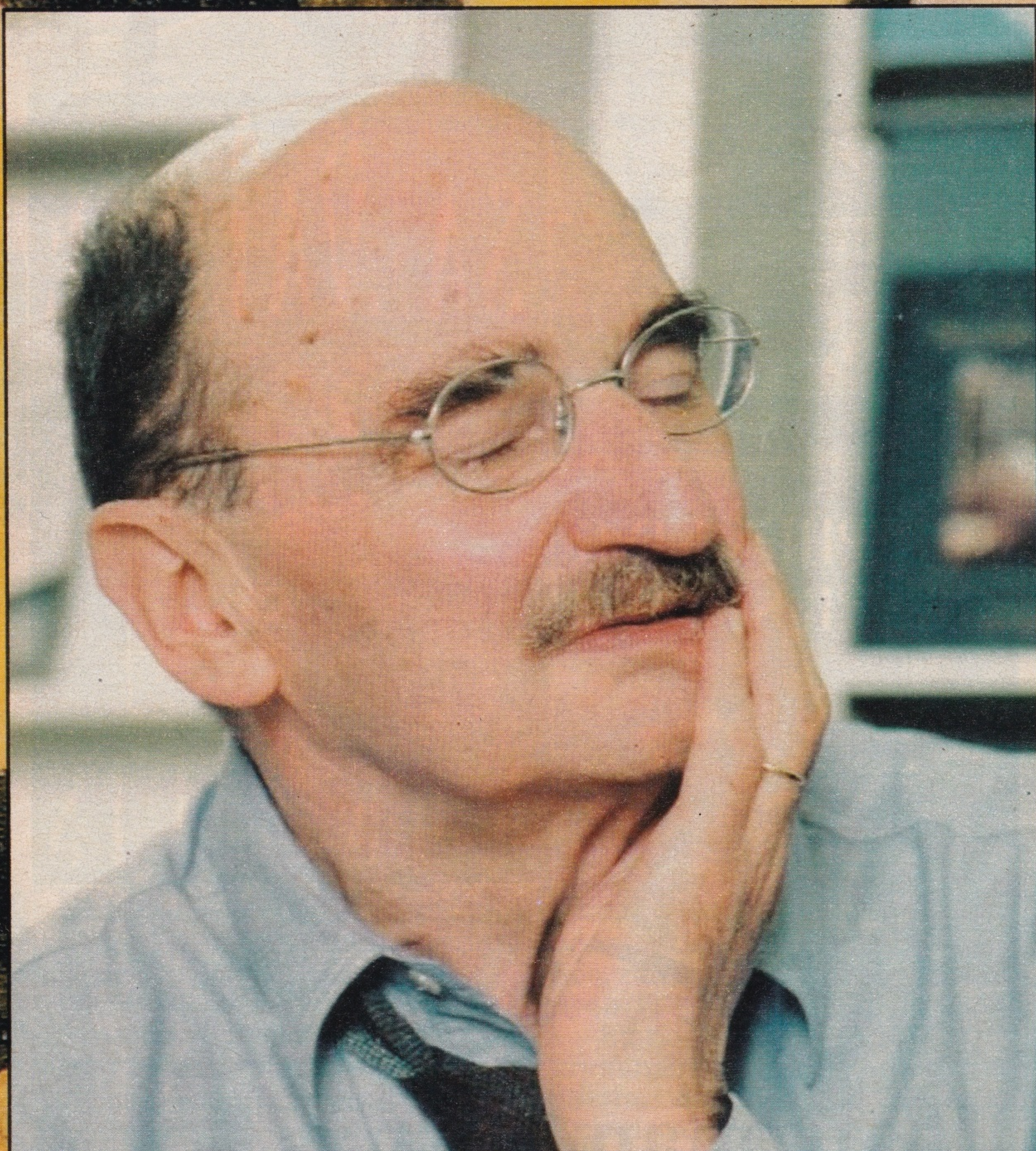








Fantasta na salonach świata





Sławomir Mrożek to człowiek-instytucja, żywa legenda polskiej literatury i jeden z najwybitniejszych dramatopisarzy świata. Miłośnicy fantastyki również powinni bliżej się przyjrzeć jego twórczości



W ofercie Oficyny Literackiej Noir sur Blanc znajduje się prawdziwy cymes dla wszystkich miłośników Sławomira Mrożka. Jest to starannie wydane pięć tomów (trzy tomy opowiadań, dwa tomy dramatów), prezentujących przekrój twórczości autora. Czytelnicy znajdą tu dzieła, dzięki którym Mrożek wszedł na szczyty światowej literatury – dramaty „Miłość na Krymie", „Tango", „Policja" i „Emigranci" oraz kilkaset opowiadań w tym słynne „Wesele w Atomicach" czy „Słoń". Pytanie jednak brzmi: czy twórczość Mrożka powinna zainteresować miłośników fantastyki? Myślę, że w jego opowiadaniach zwolennicy gatunku znajdą mnóstwo interesujących dla siebie rzeczy. Nie ma co ukrywać, że fantastyka jest dla Mrożka w dużej mierze sztafażem i używa jej, aby opowiedzieć o naszych codziennych przywarach oraz słabostkach. Niemniej elementów fantastyki jest w jego twórczości tak wiele, iż nawet z tego powodu warto się dziełom Mrożka przyjrzeć bliżej.

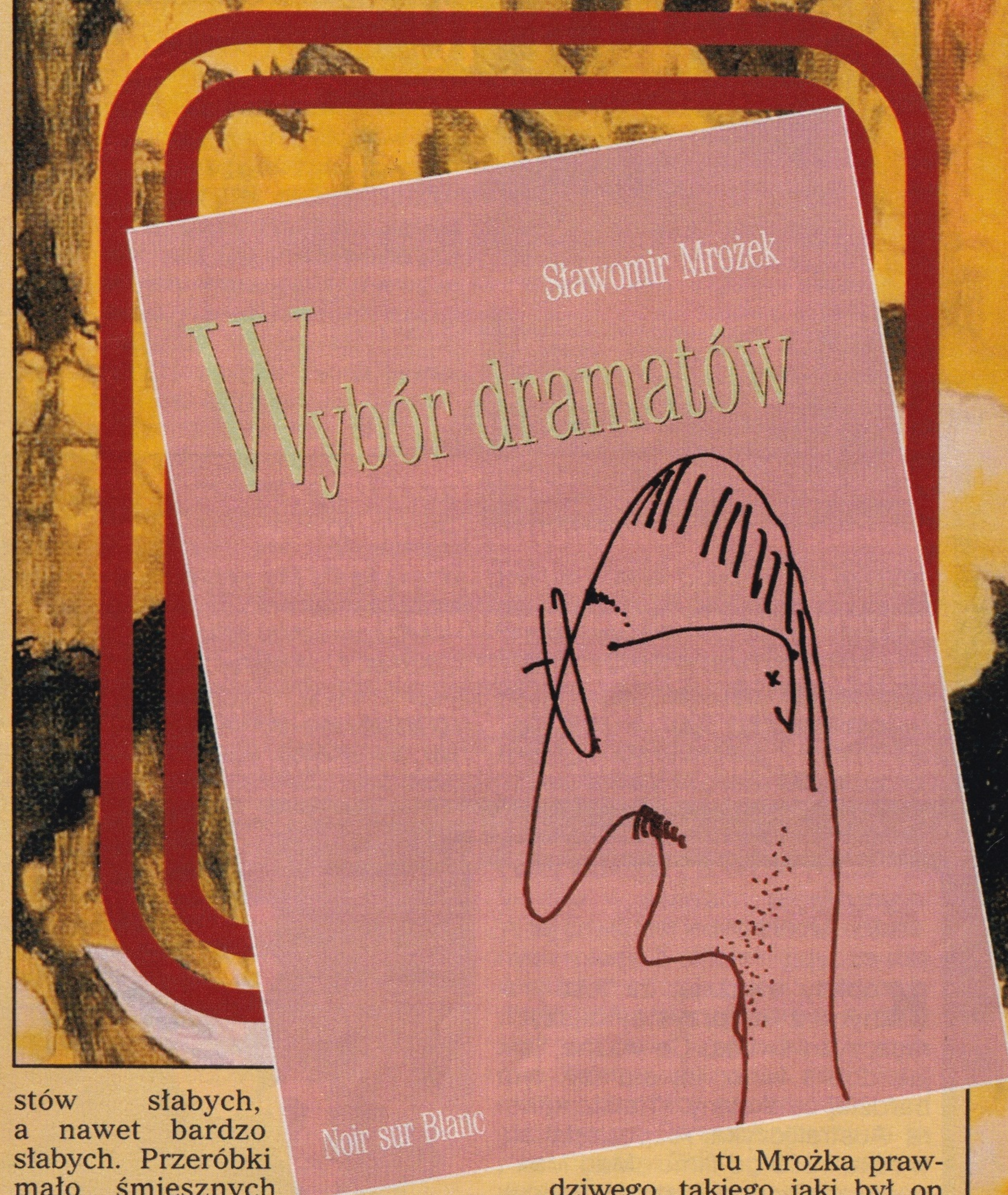
Bohaterowie autora „Tanga" są przeważnie ludźmi słabymi, miotanymi po oceanie życia niczym papierowa łódeczka. Nie wiedzą, gdzie zaniesie ich kolejna fala, czy wyniesie ich w górę, czy (znacznie częściej) zepchnie na samo dno. Śledzenie fantastycz-

nych, groteskowo śmiesznych wizji Mrożka to prawdziwa przyjemność. Na przykład opowiadanie o aniele stróżu („Wina i kara”), który zrozpaczony brakiem skuteczności metod łagodnej perswazji zaczyna dręczyć swego podopiecznego i zamienia się w kogoś w rodzaju kapo z obozu koncentracyjnego. Czy też wizja rządzonego przez komunistów Nieba w utworze „Sąd Ostateczny”. Do wyobraźni przemawiają również takie teksty, jak „Lew”, będący opowieścią o drapieżnym kocie, wolącym na arenie jeść marchewkę, zamiast chrześcijan, czy wstrząsające opowiadanie „Koegzystencja” (o diable mieszkającym w domu księdza), gdzie Mrożek zastanawia się jak długo i w jakim stopniu wolno człowiekowi ignorować zło. Z kolei opowiadanie „Jak walczyłem” przedstawia surrealistyczną wizję miasta przygotowującego się do wojny z wrogiem (barykady ustawiane z pluszowych zabawek, roślin doniczkowych, maszyn do szycia itp.), gdzie narratorem jest człowiek, którego twardy, inteligencki łeb może być wykorzystany jako osłona przed kulami nieprzyjaciela.

Oszczędnie stosowane elementy fantastyki są dla Mrożka tylko pretekstem dla wygłoszenia ważnych prawd o życiu i naturze człowieka, dla zastanowienia się nad pochodzeniem zła, wynikającego często nie ze złej woli, lecz głupoty lub obojętności. Ogromna część tekstów Mrożka dotyczy polityki, ale zwykle nie aktualnej (w końcu jego opowiadania nie są tekstami kabaretowymi), lecz polityki w ogóle, tej wdzierającej się w życie człowieka i życie to wywracającej do góry nogami. Jednak w trzytomowym zbiorze znajdują się również opowiadania, które zupełnie spokojnie mogłyby pojawić się na łamach jakiegokolwiek pisma poświęconego fantastyce. „Wesele w Atomicach” – prześmiewcza wizja radioaktywnej wioski, czy komedio-horror „Z ciemności” to teksty, które można uznać za klasykę polskiej fantastyki.

Gwoli recenzenckiej uczciwości trzeba przyznać, że wśród kilkuset opublikowanych opowiadań Mrożka znalazło się sporo tekstów słabych, a nawet bardzo słabych. Przeróbki mało śmiesznych dowcipów, nieudolne wariacje na temat znanych bajek, krótkie scenki traktujące „o niczym”, a nawet wyjątkowo paskudne, socrealistyczne i antykościelne opowiadanie „Klasztor pod Specjalnym Wezwaniem” – oto również część tego obszernego zbioru. Warto jednak zauważyć, że autor nie upiększa swojej literackiej przeszłości. Czytelnik dostaje tu Mrożka prawdziwego, takiego jaki był on w latach 50., 60. i aż do połowy lat 90.Twórczość autora „Tanga” znajduje zarówno zwolenników, jak i krytyków. Jednak niezależnie od tego, czy do Mrożka podejść sceptycznie czy entuzjastycznie, to jego dzieła przeczytać po prostu wypada. W końcu to jeden z niewielu polskich artystów, którzy na świecie osiągnęli prawdziwy i niepodważalny sukces.

Sławomir Mrożek zadebiutował jako dwudziestotrzylatek (w roku 1953) zbiorem opowiadań „Półpancerze praktyczne”. Jednak najważniejszym rokiem jego kariery stał się rok 1964. To wtedy pojawiły się dwa utwory, które na zawsze zrosną się z nazwiskiem Mrożka. Pierwszy to zbiorek „Słoń”, a drugi – jedna z najczęściej grywanych sztuk świata, czyli „Tango”. Jeszcze na początku lat 60. Mrożek przeniósł się na stałe za granicę i zamieszkał we Włoszech, Francji, a później Meksyku. W roku 1996 z zagrożonego wybuchem rewolucji Meksyku wrócił do Polski. Jest najlepiej rozpoznawanym polskim autorem na świecie. Jego sztuki – „Tango”, „Miłość na Krymie” oraz „Emigranci” – to klasyka światowej dramaturgii, odgrywana w najlepszych teatrach świata. Doskonale jest również znany jako autor utrzymanych przeważnie w surrealistycznym nastroju opowiadań.



Wilcze gniazdo
Jacek Komuda
Wilcze gniazdo
www.fabryka.pl
patroni medialni: wprost wp.pl FANTASY www.merlin.pl impresja

Herosi kina akcji

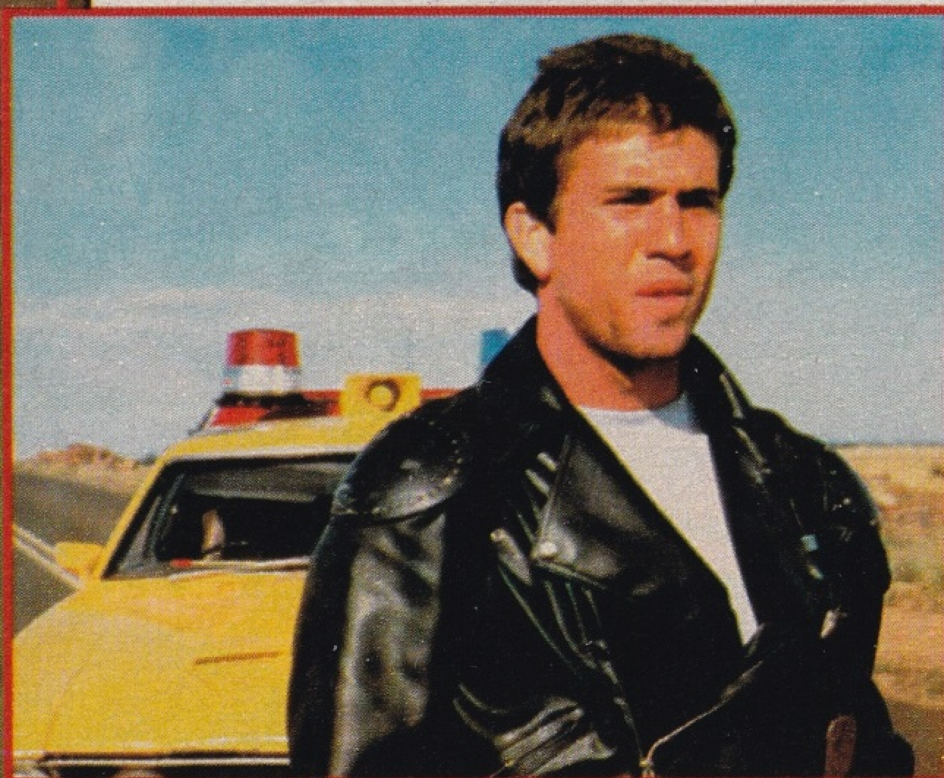
Tekst: Andrzej Zaremba

Niewielu jest aktorów, którzy mieli szczęście zapisać się w świadomości milionów kinomanów jako wielcy BOHATEROWIE. W tym artykule przedstawimy wam sylwetki nie odgrywanych postaci, lecz aktorów. Czy role herosów przyniosły im popularność, pieniędze i uznanie krytyków? Zobaczcie sami...

Mel Gibson

Kobiety uważają, że jest jednym z najprzystojniejszych mężczyzn świata. Co ważne, jest jak dobre wino: im starszy, tym bardziej atrakcyjny. Wielka kariera Australijczyka rozpoczęła się w roku 1979 od filmu „Mad Max", opowiadającego historię policyjnego twardziela, walczącego z brutalnymi przestępcami. Potem przyszły dwie następne części „Mad Maxa" (w trzeciej wystąpiła między innymi Tina Turner, a przebój „We don't need another hero" wdarł się na szczyty światowych list) i w efekcie hollywoodzka sława. Okazało się, że Mel Gibson jest w stanie zagrać każdą rolę. W latach 1987-1998 walczył z kryminalistami jako sierżant Riggs w czterech odcinkach „Zabójczej Broni", w roku 1990 był Hamletem w rewelacyjnej inscenizacji Zeffirellego, w roku 1993 wystąpił w dramatycznej roli okaleczonego samotnika w filmie „Człowiek Bez Twarzy", w 1995 stanął na czele szkockich powstańców w obsypanym Oscarami filmie „Braveheart" i wreszcie, w 2000 roku, dowiedział się „Czego pragną kobiety" w filmie pod tym właśnie tytułem (wcielił się w rolę biurowego podrywacza).







Oczywiście w karierze Australijczyka było znacznie więcej ról (łącznie przeszło 50), ale jedynego w swej karierze Oscara otrzymał za wyreżyserowanie „Braveheart". Nakręcony w roku 2000 „Patriota" przeszedł do historii, jako że odtwarzający główną rolę Gibson otrzymał rekordową gażę w wysokości 25 milionów dolarów! Mel Gibson ma w tej chwili 56 lat, a od 22 lat jest z tą samą kobietą, z którą postarał się o siedmioro dzieci! Jak na zdemoralizowany i rozwiązły Hollywood, stałość godna uwagi.

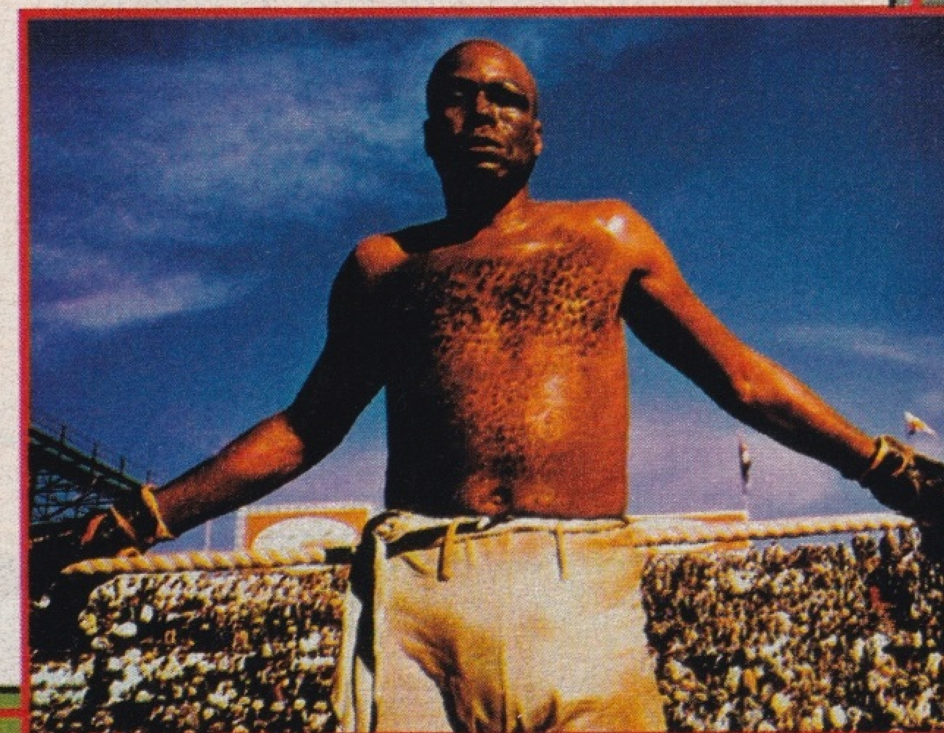
James Earl Jones

Postać lorda Vadera, charakterystyczna czarna maska i czarny płaszcz, weszły już jako symbol do kultury masowej. Ale czym byłby lord Vader bez swego niskiego, złowrogiego głosu i chrapliwego oddechu? Obie cechy zyskał dzięki słynnemu czarnoskóremu aktorowi Jamesowi Earlowi Jonesowi, który dubbingował odgrywającego lorda Vadera Davida Prowse'a (Prowse miał zbyt silny akcent angielski i dlatego Lucas zdecydował się na dubbing). Zresztą J.E. Jones kokosów na tym dubbingu nie zrobił. Jego honorarium za udział w „Gwiezdnych Wojnach" wyniosło raptem 7 tysięcy dolarów!



J.E. Jones był tylko raz – w 1970 roku – nominowany do Oscara za rolę w filmie „Wielka Nadzieja Białych", gdzie wcielił się w postać afroamerykańskiego zawodowego boksera. Wspaniałą, drugoplanową rolę stworzył dla niego w 1982 roku John Milius w „Conanie Barbarzyńcy". Jones zagrał tam złowrogą postać proroka, zabójcy i sadysty – Thulsy Dooma. Przede wszystkim jednak zasłynął dzięki niezwykłemu, głębokiemu i autorytatywnemu głosowi. Był nie tylko lordem Vaderem, ale i królem Mufasą w „Królu Lwie", Kiboshem w „Casper: A Spirited Begenning", narratorem w serialu „Trzecia Planeta od Słońca", w filmach „Sędzia Dredd" oraz „Jak Robiono Park Jurajski". Wreszcie to on wygłasza słynną formułę „This is CNN", poprzedzającą każdy program najsłynniejszej telewizji informacyjnej świata.

J.E. Jonesa usłyszymy ponownie w roku 2005 (będzie miał wtedy 74 lata!), kiedy niesforny Anakin Skywalker przeistoczy się w strasznego lorda Vadera w filmie „Star Wars: Episode III". Miłośnicy gier komputerowych w każdej chwili mogą zobaczyć Jonesa, instalując grę COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN, gdzie wcielił się w postać generała Solomona.



Harrison Ford



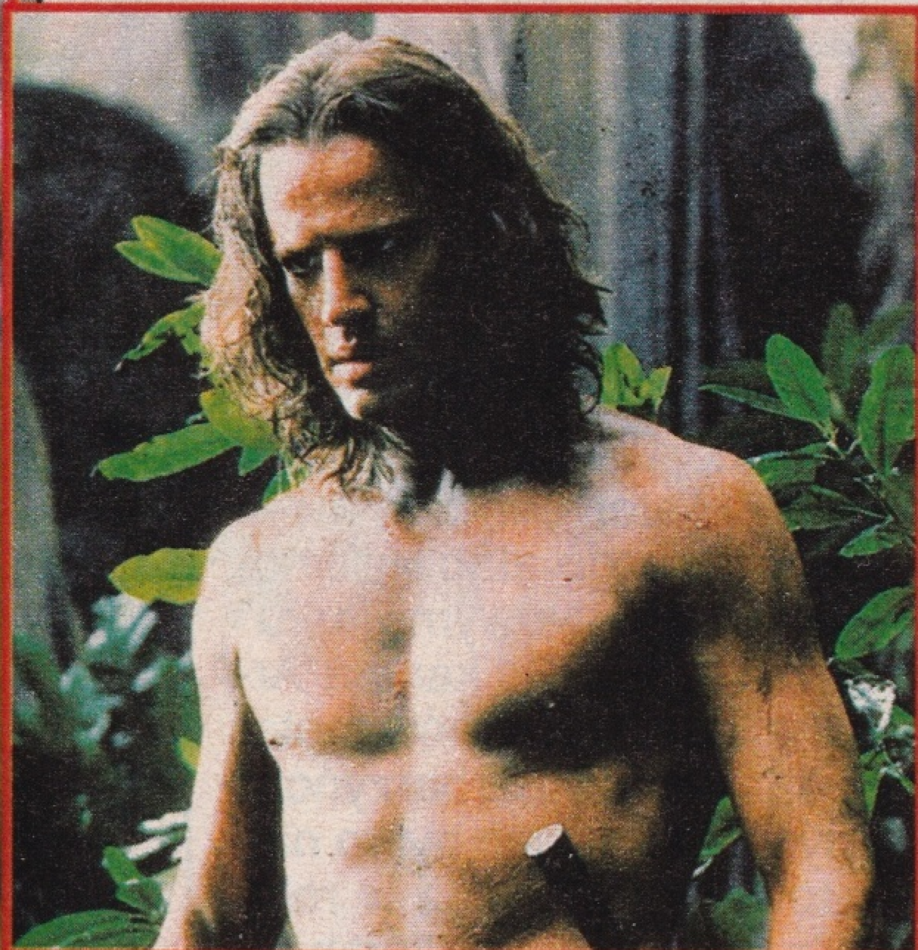
Nic nie zapowiadało, że ten syn Irlandczyka i rosyjskiej Żydówki zrobi jakąkolwiek karierę. Fatalne oceny na studiach i udział w dwóch tragicznych przesięwzięciach filmowych („Ironside" i „The Virginian") spowodowały, że wybrał karierę profesjonalnego stolarza (to nie żart!). Przyszły gwiazdor pracował w domach hollywoodzkich sławi i pracowicie robił meble, póki nie został dostrzeżony przez Georga Lucasa. Lucas najpierw, w 1973 roku, powierzył mu rolę w „Amerykańskim Graffiti", aby potem zaproponować rolę kosmicznego kapitana-zawadiaki Hana Solo w „Gwiezdnych Wojnach". Od tej pory kariera hollywoodzkiego outsidera potoczyła się jak ekspreso-

Christopher Lambert

Wbrew utrwalonym plotkom, Lambert nie jest Francuzem, lecz rodowitym Amerykaninem. Faktem jest jednak, że wychował się w Szwajcarii, gdyż jego ojciec był amerykańskim dyplomatą przy ONZ. Zanim w 1984 roku sławę przyniósł mu film „Greystoke: Legenda Tarzana Władcy Małp", wystąpił w siedmiu niskobudżetowych francuskich produkcjach. Po sukcesie Tarzana (a także nagrodzie Cezara za interesującą rolę w filmie Luca Bessona „Subway") 29-letni aktor otrzymał w roku 1986 propozycję zagrania w „Nieśmiertelnym" i podbił nią serca widzów na całym świecie. Charakterystyczny uśmieszek i towarzyszące mu parsknięcie stały się na długie lata znakiem rozpoznawczym Lamberta. Jednak aktor ten potrafił również zagrać w poważnych rolach dramatycznych. „Sycylijczyk", a przede wszystkim „Zabić Księdza" (Lambert wcielił się tam w rolę zamęczonego przez polską milicję księdza), to filmy, gdzie dawny Tarzan musiał wykazać się aktorskim kunsztem. Niestety, potem Lambert wyraźnie nie potrafił dobierać sobie repertuaru. „Forteca" i „Mortal Kombat" to obrazy, które można uznać za dające się strawić, ale główne role w filmach takich jak „Druids" czy „Beowulf" to przykłady artystycznego upadku aktora. Ostatnio Lambert występuje w jakiś czwartorzędnych niskobudżetowych śmieciach i nic nie zapowiada, by sytuacja miała się zmienić.









Sarah Michelle Gellar

Poważnie się zastanawiałem, czy do tego panteonu aktorów potrafiących wykreować zapadających w pamięć bohaterów zaliczyć początkującą gwiazdeczkę. Jednak Sarah Michelle Gellar stworzyła postać zabójczyni wampirów o imieniu Buffy, która już od pięciu sezonów święci triumfy na chimerycznym amerykańskim rynku seriali telewizyjnych. Poza tym zagrała ciekawe role w filmach kinowych, takich jak „Cruel Intentions" według „Niebezpiecznych Związków" czy „I Know What You Did Last Summer" (kontynuacja „Koszmaru Minionego Lata"). Sara znana jest z ciekawych zainteresowań (kolekcjonuje stare wydania literackie, zwłaszcza literatury dziecięcej, marzyła o tym, by być pisarką) i ciętego języka. „To, że dałeś swoją spermę nie oznacza jeszcze, że jesteś ojcem. Ja nie mam ojca" – tak powiedziała o ojcu, który porzucił ją w dzieciństwie. „Feminizm kojarzy mi się z niedogolonymi nogami" – gdy została zapytana, co sądzi o feministkach. „W tej chwili nie zamierzam pozować nago, ale nie mówię: nigdy. Być może jak będę w ciąży nadejdzie czas, że poczuję się prawdziwie piękna i zechcę pozować do nagich zdjęć" – tak odpowiedziała na propozycję rozbieranej sesji.

W roku 2000 otrzymała MTV Movie Award za najlepszą rolę pierwszoplanową oraz za najlepszy pocałunek na planie. Co ciekawe, ta ostatnia nagroda została jej przyznana za pocałunek z Selmą Blair, koleżanką z filmu „Cruel Intentions". Prestiżowy, brytyjski magazyn dla mężczyzn wybrał ją w 1999 roku najseksowniejszą kobietą świata.

Kariera Sary Michelle Gellar rozpoczęła się bardzo wcześnie. Już w wieku 4 lat została dostrzeżona przez jednego z agentów i grała małe rólki w serialach telewizyjnych. W tej chwili jest jedną z lepiej opłacanych młodych aktorek, gdyż za rolę w każdym odcinku serialu otrzymuje około 150 tysięcy dolarów. A żeby zaproponować jej główną rolę w filmie, należy wyłożyć co najmniej 4 miliony zielonych papierków. W tym roku piękną Sarę zobaczymy w filmie „Scooby Doo", gdzie wcieli się w rolę Daphne.

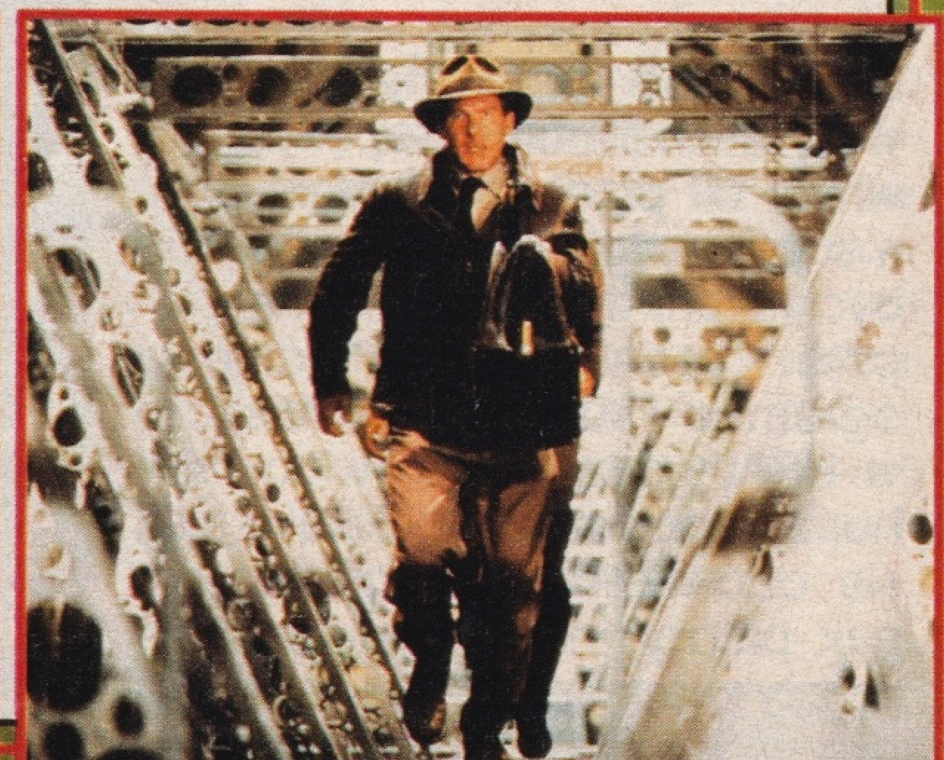




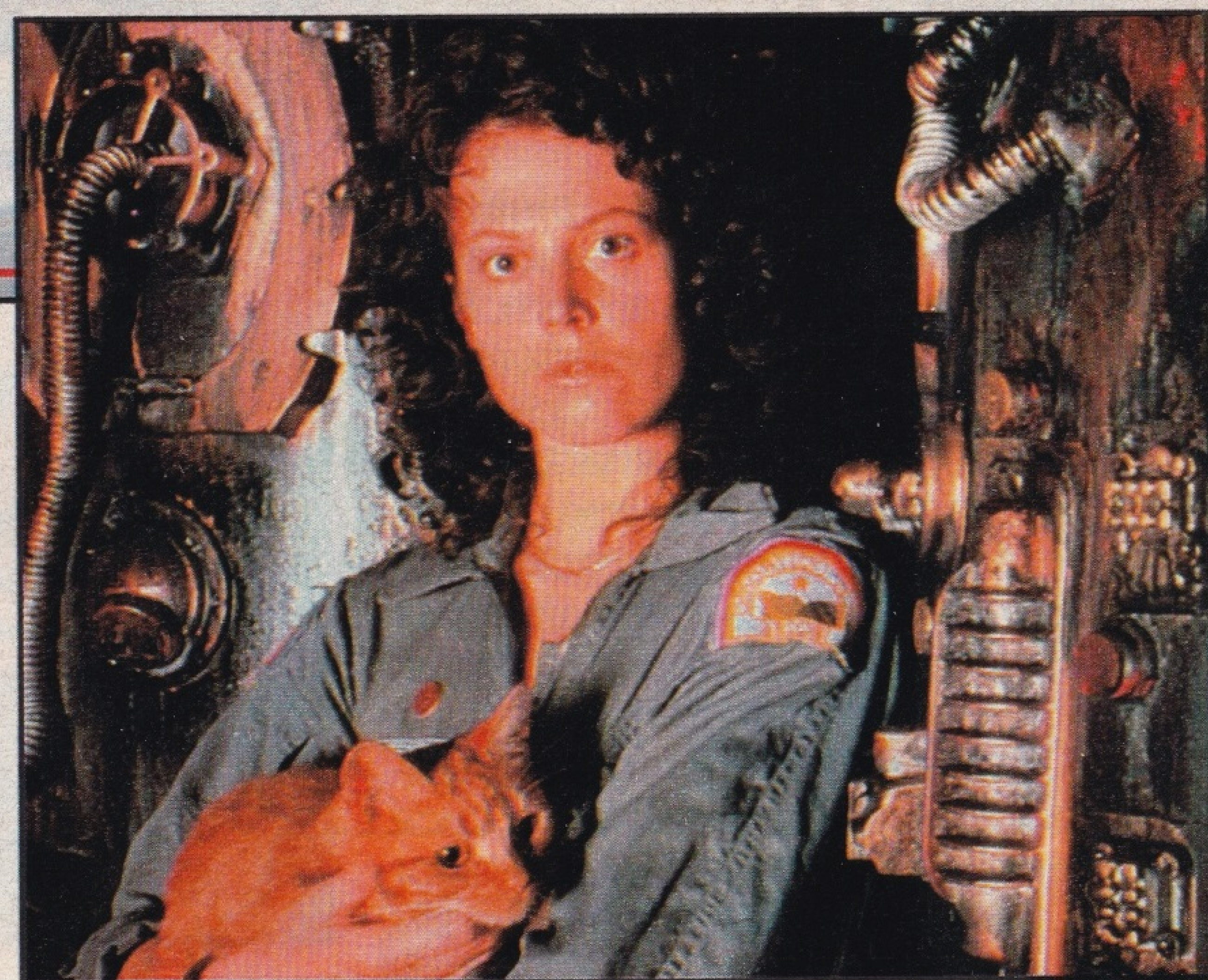


wy pociąg. Przed filmem „Poszukiwacze Zaginionej Arki" wystąpił jeszcze w słynnym dramacie wojennym „Czas Apokalipsy" w reżyserii Coppoli. Ale to rola Indiany Jonesa – archeologa, podróżnika i cwaniaka o złotym sercu – zapewniła mu nieśmiertelność. A bicz, kapelusz z szerokim rondem i przeraźliwy lęk przed wężami stały się jego wizytówką. Potem przyszły takie filmy jak romantyczne opowieści o miłości („Sabrina", „Pracująca Dziewczyna", „Sześć Dni, Siedem Nocy"), thriller kryminalny „Frantic" w reżyserii Polańskiego czy obraz akcji „Air Force One" (Harrison wcielił się w rolę prezydenta USA). Złotymi zgłoskami w historii kina została zapisana również rola Forda w filmie „Blade Runner", opartym na opowiadaniu Philipa K. Dicka (miłośnicy fantastyki uważają ten obraz za jedną z najlepszych produkcji w historii gatunku). Ostatnio towarzyszył Michelle Pfeiffer w horrorze „Co Kryje Prawda". Trzeba zresztą przyznać, że Ford miał szczęście do atrakcyjnych partnerek, bo towarzyszyły mu na przykład Julia Ormond, Julianne Moore, Sean Young, Melanie Griffith, Emmanuelle Seigner czy Daryl Hannah. Jedynie Anne Heche nie była zachwycona, musząc się całować z Fordem. Jako zdeklarowana lesbijka wolałaby uściski kogoś tej samej płci. W 2005 roku zobaczymy Forda w czwartej odsłonie przygód Indiany Jonesa, która według internetowych ankiet jest jednym z najbardziej oczekiwanych filmów w historii kinematografii. Plotki mówią, że partnerką Forda będzie w nim anorektyczna Calista Flockhart (czyli Ally McBeal) - najnowsza flama przystojnego aktora









Sigourney Weaver

Któż mógłby pomyśleć, że ta bardzo wysoka Amerykanka z progenią (tzw. końska szczęka) stanie się jednym z symboli seksu lat 90-tych? A poza tym zasłynie jako pogromczyni obcych form życia w czterech częściach najznakomitszej serii science-fiction w dziejach kinematografii („Alien", „Aliens", „Alien 3", „Aliens: Resurrection"). O tym, jak rosła jej sława może świadczyć sprawa honorariów. Za rolę w pierwszej części „Obcego" otrzymała 30 tysięcy dolarów. Jej udział w części czwartej wyceniono już na 11 milionów dolarów!

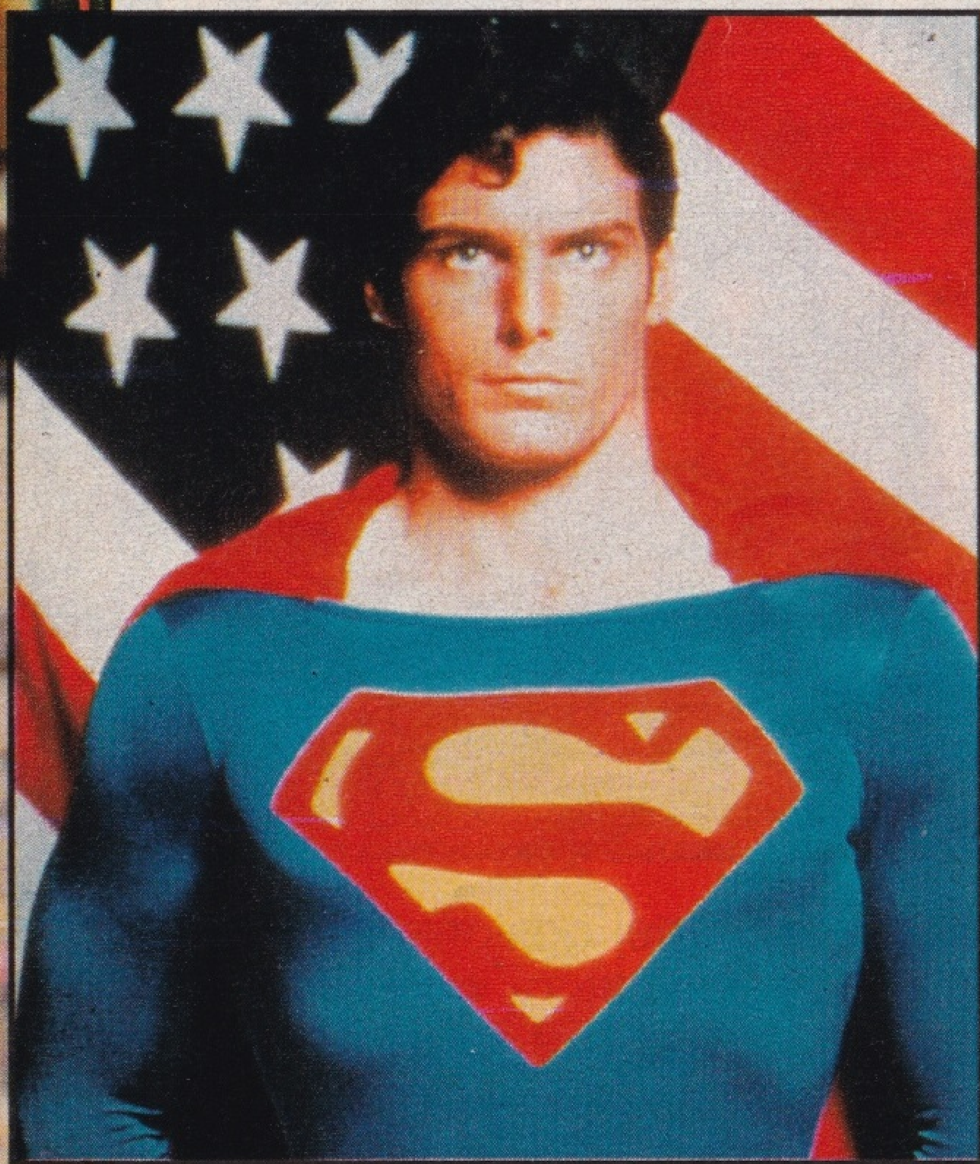
Oczywiście Sigourney Weaver miała ułatwiony start do życiowej kariery, gdyż jej ojciec był w latach pięćdziesiątych prezesem potężnej telewizji NBC. Jednak sukcesy aktorka zawdzięcza już tylko sobie i świetnie dobieranym rolom. Najlepszym chyba rokiem w jej karierze był 1989, kiedy otrzymała dwie nominacje do Oscara. Za rolę pierwszoplanową we wstrząsającym dramacie „Goryle we Mgle" oraz za rolę drugoplanową w lekkiej i sympatycznej komedii „Pracująca Dziewczyna". Sigourney Weaver miała okazję wcielić się zarówno w postać bohaterskiego oficera statku kosmicznego (seria „Obcy", „Galaxy Quest"), okrutnej królowej („Snow White: A Tale of Terror"), mądrej królowej („1492: Conquest of Paradise"), fascynującej badaczki zwierząt („Goryle we Mgle"), podłej i fałszywej bussiness-woman („Pracująca Dziewczyna") czy czterdziestolatki umiejętnie korzystającej z seksualnych przewag („Heartbreakers").

W roku 1995 magazyn Empire uznał ją za jedną ze stu najseksowniejszych gwiazd w historii kina, a w roku 1997 to samo pismo wciągnęło ją na listę stu najwybitniejszych aktorów wszech czasów.



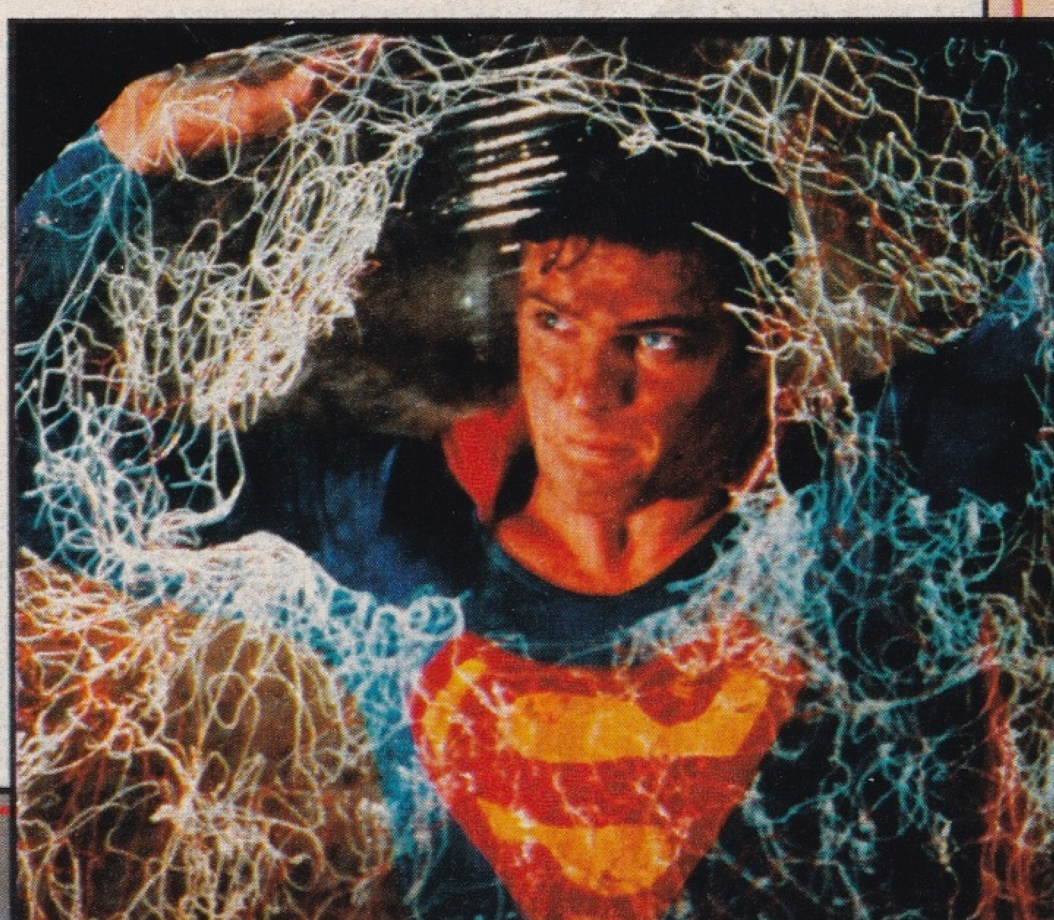


Christopher Reeve



Na zawsze zapamiętamy go jako niezapomnianego Supermana. Cudaczny czerwono-niebieski kubraczek z pelerynką i gładko wygolona twarz bez wyrazu – oto znaki szczególne tego herosa. Od wszystkich filmów z Supermanem wręcz bił przeraźliwy infantylizm, a scenarzyści i reżyserzy powinni być karani za niezmierzoną głupotę. Jednak seria odniosła ogromne sukcesy (zwłaszcza w USA, gdyż były to widowiska hurrapatriotyczne), a Reeve stał się człowiekiem-symbolem. Jednak patrząc na tego aktora, nie należy zapominać o pewnych ciekawych faktach z jego biografii. W roku 1980 odrzucił rolę w „Amerykańskim Żigolo" (od niej rozpoczęła się wielka kariera Richarda Gere), a w roku 1987 nie chciał wystąpić w filmie „Running Man", którego gwiazdą został w końcu Arnold Schwarzenegger. Poza rolą Supermana miłośnicy fantastyki mogli zobaczyć go między innymi w nakręconej przez Johna Carpentera „Wiosce Przeklętych" (scenariusz oparto na powieści słynnego amerykańskiego pisarza s-f Johna Wyndhama), gdzie towarzyszyły mu śliczne Kirstie Alley i Linda Kozlovski (znana głównie jako ukochana „Krokodyla Dundee").

Przełom w życiu Reeve'a nastąpił w roku 1995, kiedy na skutek wypadku doznał trwałego paraliżu (od tej pory porusza się wyłącznie na wózku). Aktor i jego żona zaangażowali się w działalność charytatywną, tworząc centrum badań nad paraliżem oraz fundację, mającą pomóc ludziom niepełnosprawnym w znalezieniu sobie miejsca w życiu.



Arnold Schwarzenegger

Nie ma aktora, który byłby bardziej identyfikowany z kinem akcji, niż ten rewelacyjnie zbudowany syn austriackiego policjanta (obywatelem amerykańskim został dopiero w roku 1983). Kariera wielkiego Arnolda zaczęła się od sal kulturystycznych. To tam zdobył tytuł Mister Olimpia, a następnie przybył do USA, gdzie obsadzano go albo w filmowych „potworkach", takich jak „Herkules w Nowym Jorku" (1970), albo w rolach trzecioplanowych. Wielka kariera Arnolda rozpoczęła się od jednego z najlepszych filmów fantasy w historii – obrazu Johna Milliusa „Conan Barbarzyńca" (1982). Schwarzenegger miał wtedy lat 35, a więc był to najwyższy czas na rozpoczęcie światowej kariery. Już w roku 1984 wystąpił w drugiej odsłonie „Conana" (niestety, słabiutkiej) oraz w filmie-legendzie, czyli „Terminatorze". Jego późniejsze dokonania można omawiać i wyliczać bez końca: „Predator", „Prawdziwe Kłamstwa", „Commando", „Czerwona Gorączka", „Pamięć Absolutna" itd. Co ciekawe, okazał się nie najgorszym aktorem komediowym i stworzył sympatyczne kreacje w filmach takich jak „Gliniarz w Przedszkolu", „Junior" czy „Bliźniacy" (w towarzystwie wspaniałego Danny'ego de Vito).

Jako jeden z nielicznych wielkich aktorów, Schwarzenegger jest zdecydowanym konserwatystą, prawicowcem i żarliwym przeciwnikiem komunizmu. Być może dlatego, że jako Austriak





Micheal Keaton

W rolę Batmana – bohatera zwalczającego zło w mrocznym mieście Gotham City – wcielało się aż trzech aktorów. Ale to Michael Keaton był tym pierwszym i właśnie jemu (a nie Clooneyowi i Kilmerowi) należy się miejsce w naszym panteonie. Jego prawdziwe imię i nazwisko brzmi Michael John Douglas, ale postanowił je zmienić, zafascynowany postacią słynnej aktorki Diane Keaton (znanej przede wszystkim jako żona młodego Ojca Chrzestnego, odgrywanego przez Ala Pacino).

Keaton, zanim zrobił karierę aktorską, pracował między innymi jako komik w nocnych klubach, a potem występował zwykle w rolach komediowych. Pierwszy serial TV, którego miał być gwiazdą („Working Stiffs") okazał się niewiarygodną klapą i zszedł z anteny już po trzech tygodniach. Miłośnicy fantastyki być może zapamiętali go jako demona Betelgeuse w znakomitej horrorokomedii „Beetlejuice". Potem wystąpił między innymi u Quentina Tarantino w kryminale „Jackie Brown" oraz wcielił się w rolę ojca rozpaczliwie poszukującego dawcy szpiku dla umierającego syna („Desperate Measures").



Keaton nigdy nie był rozpieszczany przez jurorów przyznających nagrody filmowe, ale nominacja MTV Movie Award z roku 1992 w kategorii najlepszego pocałunku jest warta zapamiętania, gdyż Keaton całował wtedy jedną z najpiękniejszych kobiet świata – Michelle Pfeiffer. W 2001 roku był jednym z kilkudziesięciu artystów i sportowców, którzy wzięli w gigantycznym telewizyjnym show upamiętniającym bohaterów poległych w terrorystycznych zamachach 11 września.







mógł doskonale przyjrzeć się, co komunizm zrobił z Węgrami czy Czechosłowacją – sąsiadami Austrii. Mieszkańcy Grazu uhonorowali swego wielkiego rodaka, nazywając jego imieniem stadion miejski. Poza tym Arnold był ministrem sportu USA za prezydentury Ronalda Reagana, a od niedawna zastanawia się, czy nie kandydować na stanowisko gubernatora Kalifornii. W życiu prywatnym austriackiemu siłaczowi również powiodło się znakomicie. Ożenił się z Marią Kennedy, pochodzącą z jednej z najbogatszych i najbardziej wpływowych rodzin w USA i ma z nią czwórkę dzieci. Koledzy Arnolda z nastoletnich lat mówią, że jako dzieciak miał trzy marzenia: wyjechać do USA, ożenić się z dziewczyną z rodziny Kennedych i zrobić karierę jako aktor. Jak widać wszystkie te zamierzenia się powiodły z nadddatkiem!

W tej chwili Schwarzenegger pracuje nad trzecią częścią „Terminatora", gdzie jego partnerką będzie piękna norweska modelka Kristanna Loken oraz nad drugą częścią „Prawdziwych Kłamstw", gdzie znowu spotka się z Jamie Lee Curtis.

David Duchovny i Gillian Anderson



David Duchovny (Fox Mulder) i Gillian Anderson (Dana Scully) to para najsłynniejszych agentów FBI. Ich misje są niezwykłe. To nie walka z terrorystami i kryminalistami, lecz śledzenie przybyszów z kosmosu, rozwiązywanie zagadek dotyczących tajnych eksperymentów medycznych, spotkania z potworami i wilkołakami. 9 lat emsiji serialu zapewniło parze bohaterów nieprawdopodobne powodzenie i ogromny majątek (honoraria za odcinek sięgały pod koniec emisji miliona dolarów). Trzydziestoczteroletnia Gillian Anderson zaczynała karierę jako aktorka teatralna, a jej debiutem filmowym był obraz „The Turning". Czasochłonna produkcja serialu wszech czasów nie przeszkodziła jej w ułożeniu sobie życia rodzinnego. Jest żoną hollywodzkiego producenta (ślub odbył się w obrządku buddyjskim) i matką ośmioletniej córki. Kariera pół Szkota pół Żyda (powiedział, że w związku z tym pochodzeniem ciężko wydać mu pieniądze na cokolwiek) Davida Duchovnego nie ograniczała się tylko do „X-Files". Ten przystojny 42-letni aktor zagrał przedtem w piętnastu filmach fabularnych, a aktualnie pracuje nad główną rolą w obrazie „My Dark Places". Nieraz mówiło się też o nim, jako o idealnym kandydacie do odtwarzania roli Jamesa Bonda.



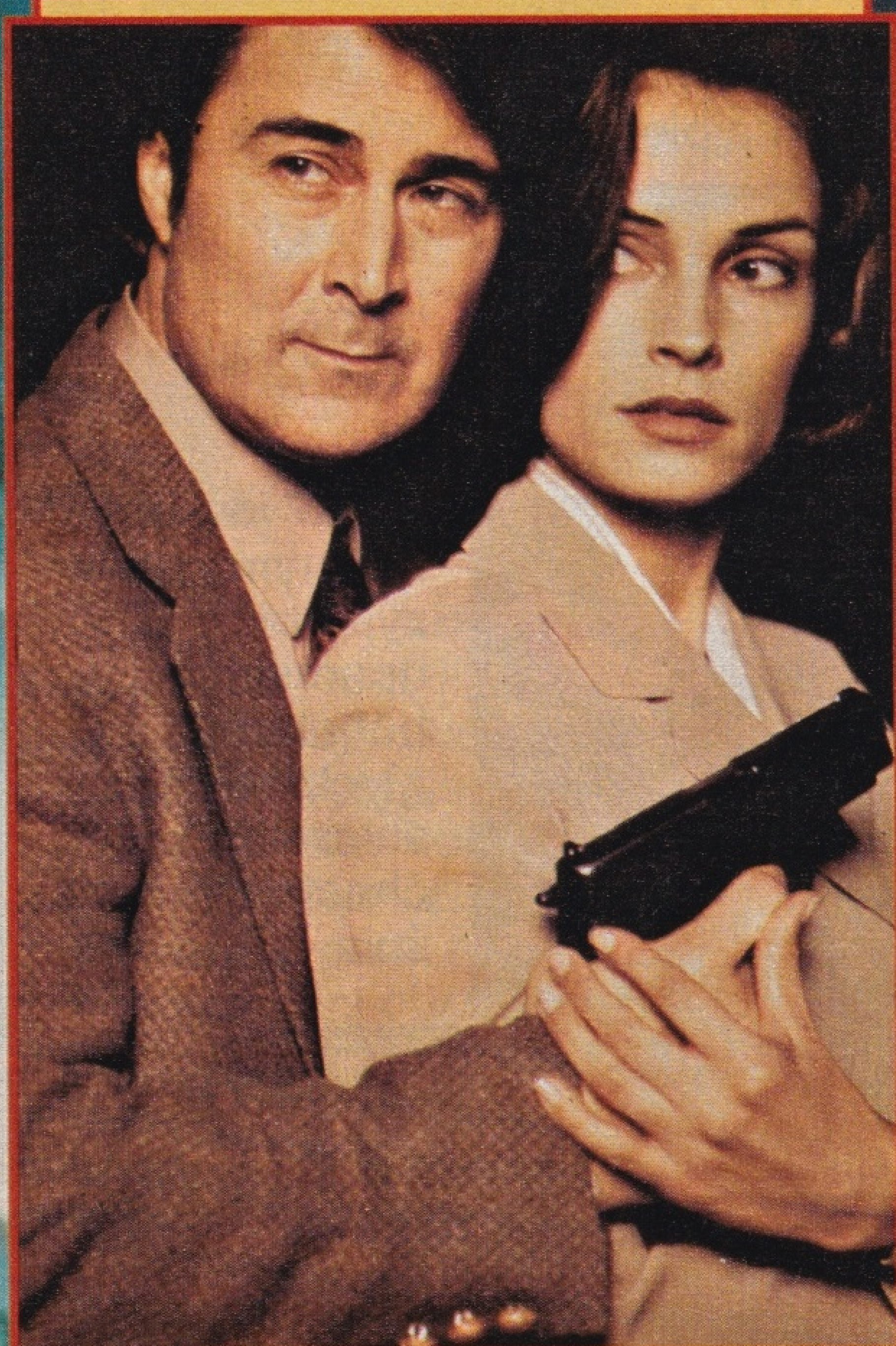
Zarówno Duchovny, jak i Anderson zostali wybrani przez czytelników prestiżowego magazynu People jako jedni z 50 najpiękniejszych ludzi świata.

Zdjęcia: archiwum, [illegible]wa Bauer

TV GUIDE

Tekst: Juliusz Wilk

FANTASTYCZNY PRZEWODNIK po stacjach telewizyjnych



Bezlitosny IV

■ Polsat, 23.08, Pt., g. 24.00
■ Horror, USA 1994
■ reż. Oley Sassone; wyst. Leo Rossi, Famke Janssen, Colleen Coffy, Ken Lemer

Spokojnym przedmieściem Los Angeles wstrząsa wieść o bestialskim morderstwie. Psychopatyczny zabójca napada na samotne kobiety. Kolejna sprawa zbliża go do pięknej pani psychiatry, która zdaje się skrywać jakąś mroczną tajemnicę.



Ona, czy jedno z jej wcieleń?

■ Polsat, 24.08, Sb., g. 11.00
■ Thriller psych., USA 1996
■ reż. Stephen Gylenhaal; wyst. Heather Locklear, Brett Cullen, Kevin Dunn, Richard Herd

Niewytłumaczalna seria autodestrukcyjnych aktów nie pozostawia złudzeń, że Suzy cierpi na wielokrotne rozszczepienie jaźni, a jedna z ukrytych osobowości zagraża jej życiu. Jednak siła woli i miłość rodziny są silniejsze niż paranoja.



Pożegnanie z Planetą Małp

■ Polsat, 24.08, Sb., g. 21.10
■ Fantasy, USA 1974
■ reż. Don McDougall i John Meredyth Lucas; wyst. Roddy McDowall, Ron Harper, James Naughton, Royal Dano, Woodrow Parfrey, Norman Alden

Dwaj amerykańscy astronauci, Alan Virdon i Pete Burke, zostają uwięzieni na Planecie Małp. Odbyli podróż w czasie, poszukując zaginionego astronauty Taylora – głównego bohatera „Planety Małp". Dzięki pomocy mądrego szympansa Galena obmyślają plan ewakuacji wszystkich ludzi zniewolonych przez dominującą rasę małp. Tymczasem podczas wędrówki brzegiem oceanu popadają w kolejne dramatyczne tarapaty. Zauważają unoszoną na falach tratwę, a na niej rozpięte ciało starszego mężczyzny. Wyławiają go z wody. Okazuje się, że ofiara tajemniczych rytuałów jeszcze żyje. Zabierają go ze sobą do jaskini.



Ucieczka Logana

■ TVN 7, 24.08, Sb., g. 20.00
■ Science-fiction, USA 1976
■ reż. Michael Anderson; wyst. Michael York, Richard Jordan, Jenny Agutter, Roscoe Lee Browne

Jest rok 2274. Świat na skutek wojen, przeludnienia i zanieczyszczenia środowiska uległ katastrofalnemu zniszczeniu. Ci, którzy ocalelі, schronili się w mieście-kapsule. Wiodą beztroski żywot, jednak tylko do 30 roku życia, gdyż wtedy na rozkaz Wielkiego Brata muszą poddać się mistycznemu „odrodzeniu". Logan, strażnik porządku, otrzymał właśnie rozkaz zniszczenia ruchu „buntowników", którzy usiłują uniknąć obowiązkowej reinkarnacji. Strażnik odkrywa jednak, że ludzie po trzydziestce są mordowani. Przyłącza się do „buntowników". Czy uda mu się przezwyciężyć terror Wielkiego Brata, który ma do dyspozycji całą armię półrobotów i komputerowy system władzy?



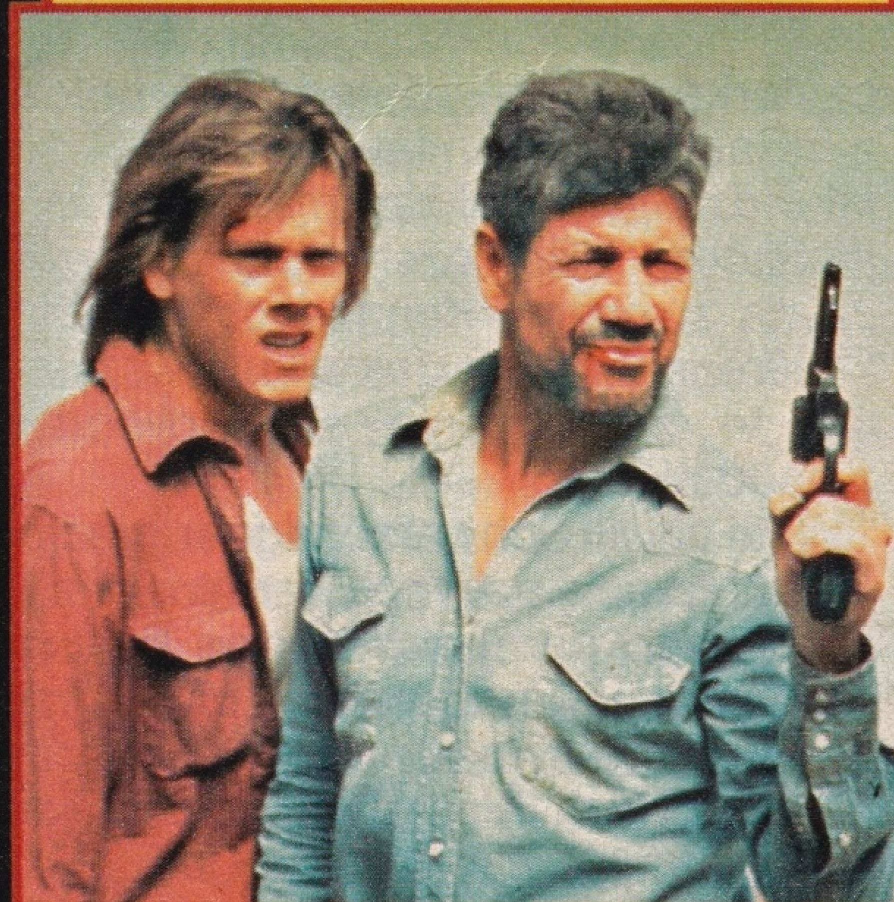


Wstrząsy

■ Polsat, 24.08, Sb., g. 23.00
■ Horror, USA 1990
■ reż. Ron Underwood; wyst. Kevin Bacon, Fred Ward, Finn Carter, Michael Gross

Mieszkańcy miasteczka na pustyni w Nevadzie nie mogą zrozumieć, gdzie i jak znikają ich bliscy, sąsiedzi i przyjaciele. Krążą wieści o „Bestii" żyjącej pod ziemią. Sejsmolodzy potwierdzają możliwość wystąpienia silnego trzęsienia ziemi, wywołanego przez potwora. W miasteczku panuje stan oblężenia. Tymczasem „Bestia" ujawnia się.





Gundam Wing

■ Hyper, od 28.08, Pon. – Pt., g. 22.00
■ Serial fantasy

Pięciu młodych i porywczych pilotów Gundamów powraca na Ziemię, by pokonać siły Oza. Maszyny pilotowane są przez śmiesznego Duo, tajemniczego Trowa, delikatnego Quatre i samotnika Wufei. Bojownicy są przygotowani do walki na śmierć i życie z siłami panoszącego się Zła. Ich celem jest walka o wolność galaktyki, ale wyzwania stojące przed pięcioma bohaterami będą wyjątkowo trudne i wymagające zaangażowania wszystkich umiejętności oraz dochowania wierności sobie samemu i przyjaciołom





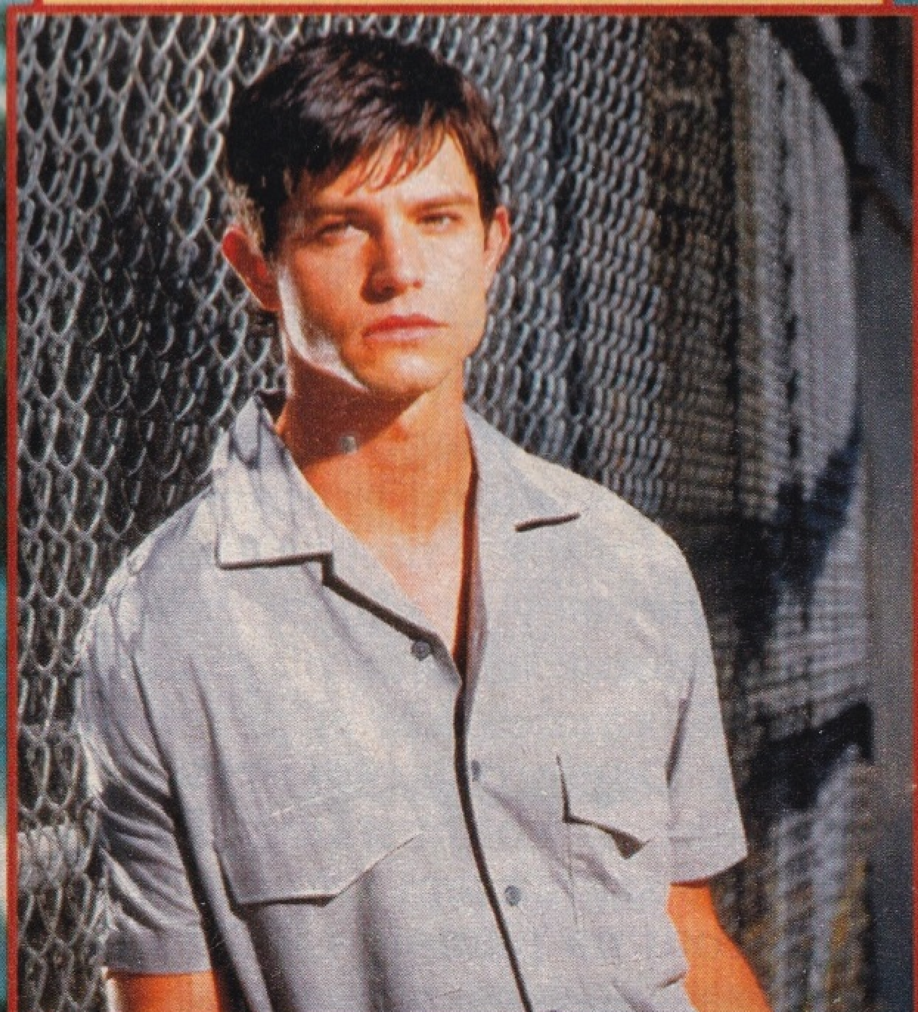
Roswell: w kręgu tajemnic

■ Polsat, Sb., Nd., g. 16.55, pierwszy odc. 31. sierpnia, Sb., (22-odcinkowy)
■ Serial science-fiction, USA 1999-2000
■ prod. Jason Katims, David Nutter, Kevin Brown, Jonathan Frakes; wyst. Shiri Appleby, Jason Behr, Brendan Fehr, Katherine Heigl, Majandra Delfino, William Sadler



Jest rok 1999. W Roswell mieszka dwoje z pozoru zwyczajnych nastolatków: Liz Parker i Max Evans. Oboje jednak różnią się od rówieśników. Opowieść rozpoczyna się, kiedy Liz – kelnerka pracująca w kafejce ojca – jest świadkiem kłótni dwóch przypadkowych gości. Awantura zamienia się w strzelaninę, a dziewczyna zostaje śmiertelnie ranna. Max, jej kolega z klasy licealnej, łamiąc obowiązującą go tajemnicę, w cudowny sposób przywraca ją do życia. Uporządkowany, racjonalny świat Liz rozpada się. Dowiaduje się o istnieniu Innej Rzeczywistość i o tym, że Max, jego siostra Isabel Evans oraz ich przyjaciel Michael Guerin są rozbitkami ocalałymi z katastrofy statku kosmicznego. Według miejscowej legendy, pojazd rozbił się na pobliskiej pustyni 4 czerwca 1947 roku. Obcy jednak uratowali się i przebywali w jego wnętrzu w czymś w rodzaju kapsuł inkubacyjnych. Troje kosmitów wyszło na zewnątrz. Wychowywali się wśród mieszkańców Roswell, a Max od dzieciństwa skrycie kochał się w Liz. Ratując ją, Max zdradził nie tylko siebie, ale również siostrę i przyjaciela. Trójka pozaziemskich nastolatków musi teraz zaufać Liz i jej najlepszej przyjaciółce, jeśli chce wywieść w pole miejscowych stróżów prawa oraz specjalistów od UFO. Sprawę wypadków związanych ze strzelaniną w kafejce prowadzi szeryf Valenti, którego uporczywe próby wyjaśnienia wydarzeń pamiętnej nocy 1947 roku wydają się mieć podłoże osobiste.





Częstotliwość

- Canal +, 31.08, Sb., g. 21.00
- Science-fiction, USA 2000
- reż. Gregory Hoblit; wyst. James Caviezel, Dennis Quaid

Na posterunku ginie strażak Frank Sullivan. Dzień przed rocznicą jego śmierci, syn John za pomocą radioodbiornika nawiązuje kontakt głosowy z pewnym mężczyzną. Nieznajomy podaje się za strażaka oczekującego na finałowe rozgrywki World Series w 1969 roku. Okazuje się, że John rozmawia z własnym ojcem. Zaczyna się wyścig z czasem. Rozdzieleni trzema dekadami i połączeni zaledwie radioodbiornikiem



John i Frank próbują zapobiec morderstwu, które zadecyduje o ich przeznaczeniu. Za każdym razem, kiedy Frank dokonuje zmian w swoim świecie, jego syn John budzi się w zupełnie innej rzeczywistości.



Dzieci Kukurydzy II

- TVN 7, 26.08, Pn., g. 01.35, powt. Wt., 27.08, g. 23.35
- Horror, USA 1993
- reż. David F. Price; wyst. Ryan Bollman

Przed laty w Gatlin w stanie Nebraska doszło do serii brutalnycg morderstw, których sprawcami byli bardzo młodzi ludzie. Po latach grupa nastolatków zaczyna znowu mordować mieszkańców Gatlin. Nikt nie wie dlaczego. Niektórzy podejrzewają, że zbrodnicze instynkty budzą się w tych osobach, które w dzieciństwie karmiono kukurydzą skażoną pleśnią.



Powrót na Planetę Małp

- Polsat, 31.08, Sb., g. 21.00
- S-f, USA 1974
- reż. Don Weis, Arnold Laven; wyst. Roddy McDowall, Ron Harper

Statek kosmiczny ulega rozbiciu podczas lądowania. Astronauci ratują się z katastrofy, ale już wkrótce odkrywają, że udało się im co prawda powrócić na Ziemię, lecz zatoczyli pętlę w czasoprzestrzeni. Podróż trwała aż 1000 lat, a na planecie rządzą... małpy.



Wstrząsy II: wielkie larwy wróciły

- Polsat, 31.08; Sb., g. 23.00
- Horror komediowy, USA 1995
- reż. S.S. Wilson; wyst. Fred Ward, Thomas Rosales, Helen Shaver, Christopher Gartin

Zbyt wcześnie mieszkańcy miasteczka na pustyni Nevada cieszyli się zniknięciem podziemnego potwora, nazwanego przez uczonych Groboidem. Poprzednie walki z bestiami to był prawdziwy koszmar. Olbrzymie larwy powróciły jednak i zaczęły pustoszyć meksykańskie pola naftowe. Do walki z nimi zostaje zaangażowany słynny myśliwy Earl Bassett i tym razem może on zarobić po pięćdziesiąt tysięcy dolarów z każdą upolowaną sztukę. A za żywą nawet dwukrotnie więcej. Jednak trudno się spodziewać, aby walka z gigantycznymi, atakującymi spod ziemi potworami okazała się łatwa, nawet dla tak doświadczonego myśliwego.





Gasnące słońce

- Polsat, 6.09, Pt., g. 23.30
- Thriller sf, USA 1999
- reż. Lloyd A. Simandl; wyst. Patrick Bergin, Peter Outerbridge, Wendy Crewson

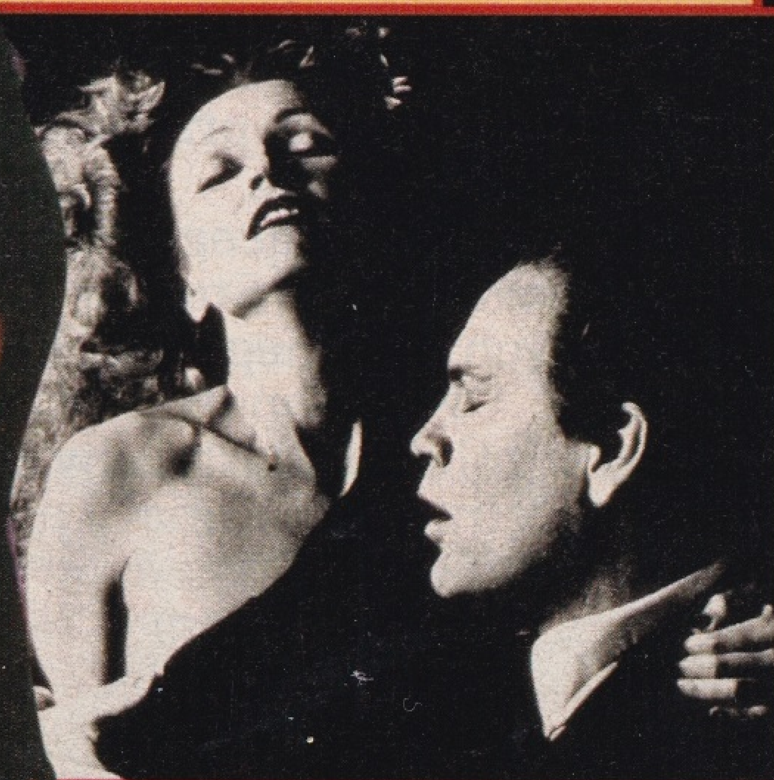
Akcja filmu rozgrywa się w XXII wieku, początkowo na Ziemi, potem w odległej galaktyce. W więzieniu stanowym o zaostrzonym rygorze – Mesa Verde na Pustyni Śmierci – ma zostać wykonany wyrok śmierci na notorycznym i szczególnie niebezpiecznym bandycie. Jednak przekupiony przez kryminalistę człowiek dostarcza mu broń i przestępca morduje wszystkich strażników, a następnie przedostaje się na statek kosmiczny. Na statku tym rusza w rejs w nieznanym kierunku. Po wielu latach przebywania w stanie hibernacji i dryfowania w przestrzeni kosmicznej, jego pojazd zbliża się do stacji badawczej, prowadzącej obserwację wygasającej gwiazdy wielkości Słońca. W bazie pracuje para naukowców. Przestępca terroryzuje ich. Dochodzi do walki...



Cień wampira

- Canal +, 7.09, Sb., g. 20.00
- Thriller, Wielka Brytnia 2000
- reż. E.Elias Mrhige; wyst. John Malkovich, Willem Dafoe

Friedrich W. Murnau kręci w Europie Wschodniej dzieło swojego życia – „Nosferatu". Reżyser chce zrealizować najbardziej realistyczny film wszech czasów. Wobec tego zatrudnia prawdziwego wampira, Maxa Schrecka, a jego dziwne zachowanie tłumaczy zdezorientowanej ekipie nowatorskim podejściem aktora do zawodu. Jeśli Schreck stworzy postać na miarę pragnień Murnaua i powściągnie swe wysoce niestosowne żądze do zakończenia produkcji, jako zapłatę otrzyma do wypicia nieco krwi z rozkosznego karczku gwiazdy filmu, Grety. Ale naturę wampira nie tak łatwo zmienić. Schreck zaczyna wampirycznie dobierać się do ekipy realizującej film, a Murnau postanawia te sceny kręcić.







Misja w czasie

■ Polsat, Czw., g. 17.00, pierwszy odc. 5.09, (23-odc.)
■ Serial sf, USA 1998
■ reż. John McPherson; wyst. Jonathan LaPaglia, Don Franklin, Norman Lloyd, Justina Vail, Nick Searcy, Sam Whipple

Byli agenci radzieckiego wywiadu KGB wysadzają w powietrze nad Białym Domem samolot wyładowany materiałami wybuchowymi. W wyniku eksplozji giną prezydenci Stanów Zjednoczonych i Rosji, prowadzący w tym czasie rozmowy na szczycie. Jednocześnie w tajnej bazie wojskowej na pustyni Nevada dobiegają końca badania nad znalezionym w Roswell w 1947 r. urządzeniem, umożliwiającym podróże w czasie. W ośrodku pracuje grupa naukowców. Na zlecenie NASA agenci sprowadzają do bazy kilku kandydatów na pilotów nowego urządzenia. Za sterami kuli zasiada Frank Parker, którego zadaniem jest cofnięcie się w czasie o siedem dni.



Wyjątkowy weekend: Milczenie owiec i Hannibal w Canal+

■ Milczenie Owiec
■ Canal +, 13.09, Pt., g. 20.00
■ Thriller, USA 1991
■ reż. Jonathan Demme; wyst. Anthony Hopkins, Jodie Foster

Młoda agentka FBI – Clarice Starling – zostaje przydzielona do prowadzenia śledztwa w sprawie działającego na środkowym zachodzie Stanów Zjednoczonych seryjnego mordercy kobiet. Psychopata działa w szczególnie sadystyczny sposób, przetrzymując ofiary przed morderstwem i zdzierając z nich skórę. Zanim Clarice Starling uda sie odnaleźć właściwy trop, będzie musiała przejść serie rozmów z innym psychopatą – byłym psychiatrą dr. Hannibalem Lecterem. Sesje z odizolowanym od świata ludożercą przeradzają się w swoistą psychodramę między Hannibalem i Clarice. Być może ułatwi ona schwytanie mordercy, ale co wymyśli piekielnie inteligentny i nieludzko bezwzględny dr Lecter?





Dziwne dni

■ Polsat, 13.09, Pt., g. 21.15
■ Dramat sf, USA 1995
■ reż. Kathryn Bigelow; wyst. Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis, Tom Sizemore, Michael Wincott

Los Angeles, dnia 30 grudnia 1999 roku. Katastroficzna wizja tego, co miało nastąpić wraz z nadejściem roku 2000. Świat pogrąża się w chaosie. Policja stara się zaprowadzić porządek. Wszędzie panuje totalna przemoc. Nieunikniona wydaje się powszechna rewolta, zapowiadana przez wojowniczego gwiazdora rapu, Jeriko One. Nic nie stanowi wartości, może jedynie nielegalnie rozprowadzane cyfrowe krążki CD z zapisem prawdziwych przeżyć różnych ludzi. Handluje nimi były policjant, Lenny Nero. Dysponuje on także najnowocześniejszym urządzeniem elektronicznym, które potrafi przechwytywać bodźce audiowizualne z kory mózgowej i dzięki temu pozwala przekazywać myśli bezpośrednio do drugiego umysłu. Wynalazek skradziony służbom specjalnym, stał się przebojowym towarem na czarnym rynku. Czy Lenny odmówi udziału w handlu „blackjackami", czyli tak zwanymi „clipami śmierci"?



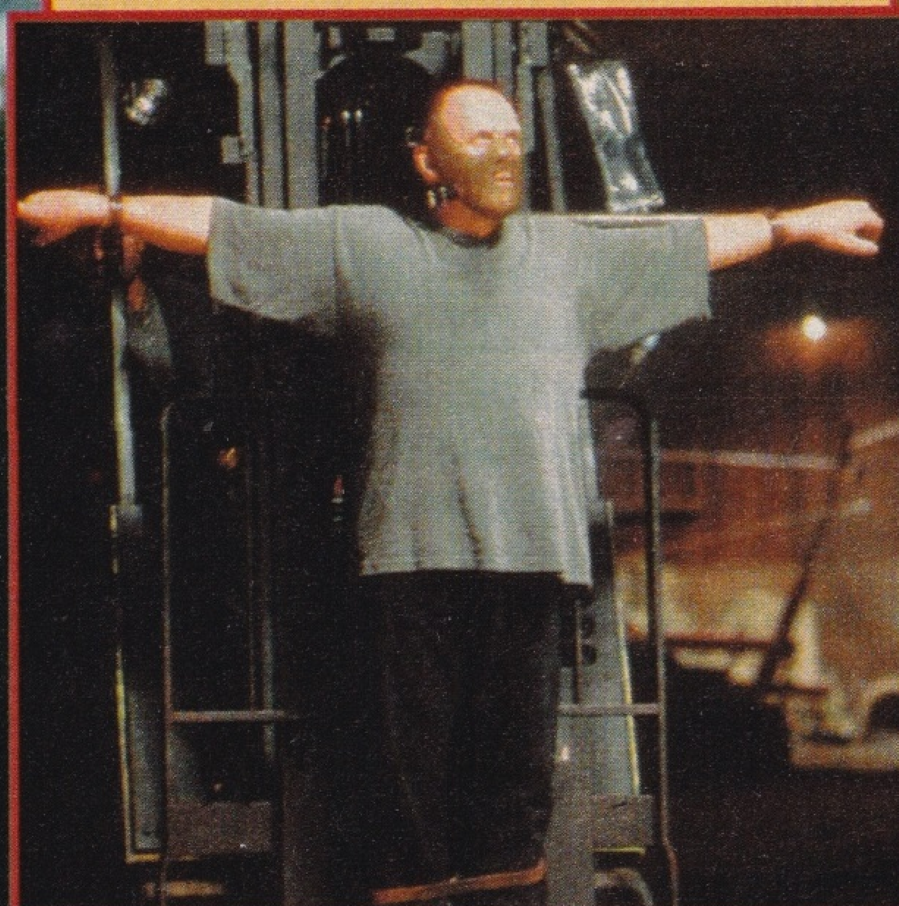


Wyjątkowy weekend: Milczenie owiec i Hannibal w Canal+

■ Hannibal
■ Canal +, 14.09, Sob., g. 20.00
■ Horror, USA/Wlk.Bryt. 2001
■ reż. Ridley Scott; wyst. Anthony Hopkins, Julianne Moore, Gary Oldman, Giancarlo Gianni

Upłynęło 10 lat od czasu udanej ucieczki dr. Hannibala Lectera z więzienia w Baltimore. Teraz jest on kustoszem we florenckim Palazzo Vecchio. Kiedy rozpoznaje go miejscowy komisarz policji, Rinaldo Pazzi, informacje o miejscu pobytu Hannibala trafiają zarówno do przygotowującego zemstę Masona Vergera – szóstej ofiary Lectera, jak i do FBI. Agentka Clarice Sterling musi dotrzec do genialnego mordercy zanim wpadnie on w ręce Vergera i zostanie rzucony na pożarcie dzikich, ludożerczych świn. Film jest kontynuacja światowego hitu „Milczenie owiec", lecz tym razem twórcy nastawili się na epatowanie przemocą. Jodie Foster po przeczytaniu scenariusza odmówiła udziału w tego typu przedsięwzięciu.





Obcy – ósmy pasażer Nostromo

■ Polsat, 14.09, Sb., g. 22.00
■ Horror sf, USA/Wlk. Bryt. 1978
■ reż. Ridley Scott; wyst. Sigourney Weaver, Tom Skerritt, John Hurt, Ian Holm, Harry Dean Stanton, Yaphet Kotto

Horror science-fiction, efektownie łączący poetykę kina grozy z fantastyką naukową. W niedalekiej przyszłości, w XXI wieku, w przestrzeni kosmicznej, międzyplanetarny transportowiec o nazwie „Nostromo" zmierza w kierunku Ziemi. Na pokładzie, oprócz standardowego ładunku, podróżuje też siedem osób. Astronauci są w stanie hibernacji. Nad ich bezpieczeństwem czuwa komputer pokładowy. Statek kosmiczny znajduje się nadal w odległości kilku lat świetlnych od celu podróży, kiedy na jego pokładzie zaczynają się dziać dziwne rzeczy. Komputer odbiera tajemnicze sygnały z nieznanej planety, więc zmienia kurs i zarazem budzi załogę z uśpienia. Astronauci nie przeczuwają, że grozi im śmiertelne niebezpieczeństwo. Postanawiają zbadać planetę i w górzystej okolicy odkrywają wrak statku kosmicznego. W jego wnętrzu natykają się na larwy dziwnych istot. Jedna z nich znajdzie sposób, aby przedostać się na pokład statku kosmicznego i załoga zostanie zmuszona do podjęcia nierównej walki z potężnym drapieżcą.





Obcy – decydujące starcie

■ Polsat, 21.09, Sb., g. 22.00
■ SF, USA/Wlk. Bryt. 1986
■ reż. James Cameron; wyst. Sigourney Weaver, Michael Biehn, Carrie Hehn, Paul Reiser, Lance Henriksen, Bill Paxton, Jenette Goldstein, William Hope

Kontynuacja filmu „Obcy – ósmy pasażer Nostromo". Oficer nawigacyjny, Ridley (Sigourney Weaver) – jedyna ocalała uczestniczka wyprawy „Nostromo" – przez ponad pięćdziesiąt lat w stanie hibernacji dryfowała samotnie w przestrzeni kosmicznej. Teraz szczęśliwie wraca na Ziemię, gdzie jednak nikt nie traktuje poważnie jej raportu o Obcym, z którym stoczyła morderczy pojedynek, a nawet grozi jej degradacja za zniszczenie statku kosmicznego. Tymczasem podczas jej samotnego powrotnego lotu, nieświadomi grożącego im śmiertelnego niebezpieczeństwa ziemscy osadnicy założyli swą kolonię właśnie na planecie LB426, zamieszkanej przez potwory. Dopiero, kiedy urywa się kontakt z kolonistami, Ridley zostaje szantażem zmuszona do powrotu na planetę LB426 i do-



łącza jako ekspert do wyprawy ratunkowej. Podejrzewa, że stało się najgorsze. Istnieje jednak nikła szansa, że chociaż jedna osoba ocalała z zagłady.



Dzień Niepodległości

■ Polsat, 23.09, Pon, g. 21.15
■ Science-fiction, USA 1996
■ reż. Roland Emmerich; wyst. Will Smith, Bill Pullman, Jeff Goldblum, Mary McDonnell, Randy Quaid

Akcja filmu rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. W kierunku Ziemi zmierza olbrzymich rozmiarów obiekt z kosmosu. Wbrew początkowym przypuszczeniom, nie jest to jednak



asteroida, ale statek kosmiczny. Prezydent Stanów Zjednoczonych, Thomas J. Whitmore, wzywa do siebie zespół najwyższej rangi dowódców wojskowych. Osobiście nie wierzy we wrogie zamiary kosmitów i nie zamierza opuszczać Białego Domu. Jedynym człowiekiem, który domyśla się, że przybysze z kosmosu planują zniszczenie Ziemi, jest ekscentryczny informatyk David Levinson pracujący dla jednej ze stacji telewizyjnych. Udaje mu się złamać kod Obcych i dzięki temu stwierdza, że ich sygnały radiowe są niczym innym jak odliczaniem przed atakiem. Czy Ziemia zdoła się obronić przed niebezpieczeństwem grożącym z Kosmosu?



Obcy 3

■ Polsat, 28.09; Sb., g. 22.00
■ Thriller sf, USA 1992
■ reż. Davuid Fincher; wyst. Sigourney Weaver, Charles S. Dutton, Charles Dance, Paul McGann, Brian Glover

Trzeci rozdział kosmicznej epopei o tragicznych w skutkach spotkaniach z obcymi formami życia. Astronautka Ripley – je-



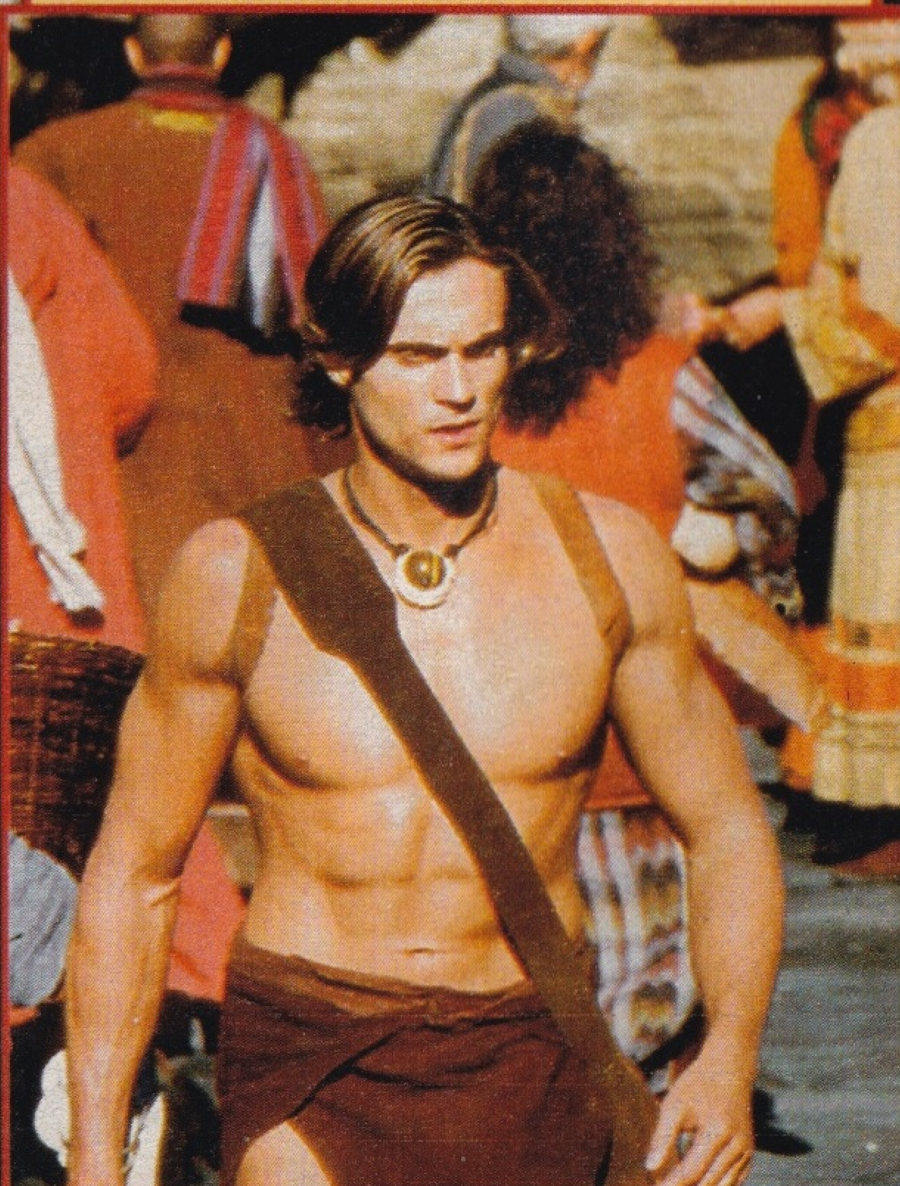
dyna ocalała z katastrofy – ląduje na odległej planecie o nazwie „Fiorina 161", która była w przeszłości ogromną kolonią karną i nadal jest zamieszkana przez grupę dwudziestu ośmiu więźniów tworzących dziwaczną sektę religijną. Wraz z Ripley przybywa potwór, który wkrótce zaczyna atakować więźniów.



Władca Zwierząt

■ TVN 7, Pon. i Pt., g. 17.15 i powt. o 21.55
■ Serial fantasy
■ Wyst. Daniel Goddard, Jackson Raine, Steven Grives, Marjean Holden

Dar, ostatni przedstawiciel legendarnego plemienia Sula, przemierza starożytne lądy w poszukiwaniu ukochanej Kiry. Bohater rozumie mowę zwierząt i niejednokrotnie staje w ich



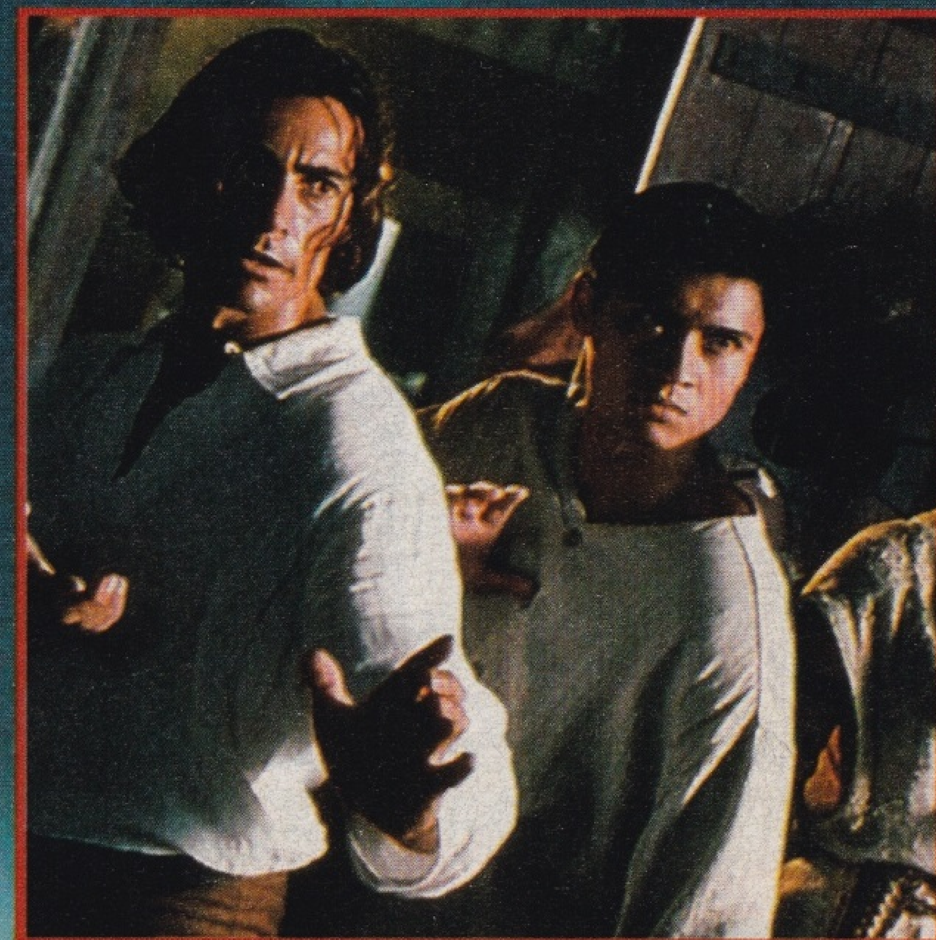
obronie. Pomaga również uciśnionym przeciwstawiać się władzy tyranów i złych czarowników. Sam także może liczyć na pomoc zwierząt we wszystkich potyczkach, które musi stoczyć.



Mortal Kombat

■ TVN, Wt, g. 23.30
■ serial sf, USA 1999
■ prod. Lawrence Kasanoff; wyst. Paolo Montalban, Daniel Bernhard, Kristina Loken, Tracy Douglas

Wszysto zaczęło się od gry komputerowej będącej absolutnym hitem. Później powstał pełnometrażowy film i jego sequel. Oba stały się kasowymi przebojami. W końcu producent zdecydował się przedstawić dzieje bohaterskiego Kunga Lao, wojownika, który ocala Ziemię od zagłady, w formie serialu. Jest to produkcja z oszałamiającymi efektami specjalnymi, doskonałymi technicznie scenami pojedynków i trzymającą w napięciu akcją. Mortal Kombat to starożytny i rządzący się swoimi zasadami honoru pojedynek, w którym wojownicy Ziemi mierzą swoje siły z wojownikami z Innego Świata. Stawką takiej walki jest suwerenność naszej planety. Jeśli reprezentanci Ziemi przegrają, grozi im inwazja zła, a ludzka cywilizacja na wieki popadnie w okrutną niewolę.





Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer

Tekst: Paweł Ziemkiewicz

CO NOWEGO

KINO

Faceci w czerni II (Men In Black II)

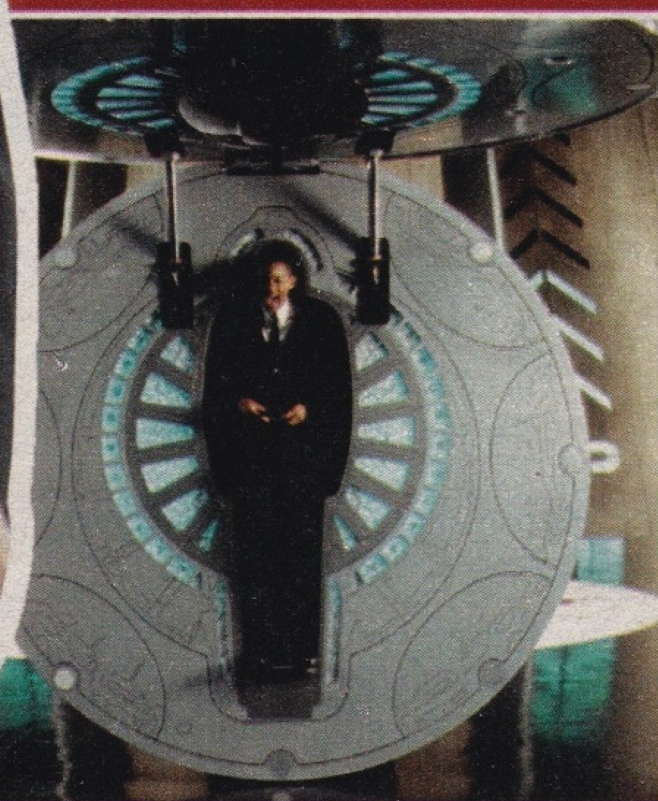
W kinach 2 sierpnia

Reżyseria: Barry Sonnenfeld, obsada: Tommy Lee Jones, Will Smith, Rip Torn, Rosario Dawson, Lara Flynn Boyle

Komedia fantastyczna. Ziemi zagraża niebezpieczeństwo i Faceci w czerni nie mogą sobie dać z nim rady. Demoniczny przybysz z kosmosu, który przyjął postać pięknej kobiety, chce zniszczyć Ziemię, by zdobyć magiczny artefakt mocy. Wkrótce agent Z dochodzi do wniosku, że bez pomocy Agenta K nie zwyciężą pięknej Serleeny i Agent J jedzie po niego. Po szczęśliwym (choć nie obyło się bez wielkich komplikacji) przywróceniu pamięci Agentowi K, obaj Faceci w czerni przystępują do kolejnej misji.

Mimo że film jest pełen znakomitych dowcipów i gagów, pozostawia po obejrzeniu pewne poczucie niedosytu. Być może dlatego, że brakuje elementu zaskoczenia, jaki towarzyszył pierwszej części. Ale i tak warto obejrzeć, bo ma się z czego pośmiać. A to w tym filmie najważniejsze.





Smakosz (Jeepers Creepers)

W kinach od 9 sierpnia

Reżyseria: Victor Salva, obsada: Gina Philips, Justin Long, Jonathan Breck, Eileen Brennan



Krwawy horror. Trish i jej młodszy brat Danny jadą samochodem do domu na ferie. Niespodziewanie zostają zaatakowani przez tajemniczą furgonetkę, której kierowca próbuje ich staranować. Później widzą zaś tego samego tajemniczego mężczyznę, który do podziemnego tunelu wrzuca jakiś pakunek. Wiedzeni ciekawością zaglądają tam i odkrywają przerażającą kryptę pełną zmasakrowanych ciał. Rodzeństwo zawiadamia policję i wkrótce pod eskortą rusza w dalszą drogę do domu. Niestety, Danny i Trish nie zdają sobie sprawy, że ich tajemniczy prześladowca właśnie rozpoczął kolejne polowanie...

Film zebrał bardzo dobre recenzje, a Clive Barker powiedział o nim, że jest to najbardziej straszny i stylowy horror, jaki widział w ostatnich latach. Mimo tak dobrych rekomendacji, niewątpliwie wielu widzów wyjdzie z seansu z uczuciem zawodu.





Czarny Rycerz
(Black Knight)
W kinach od 30 sierpnia

Reżyseria: Gil Junger, obsada: Martin Lawrence, Tom Wilkinson

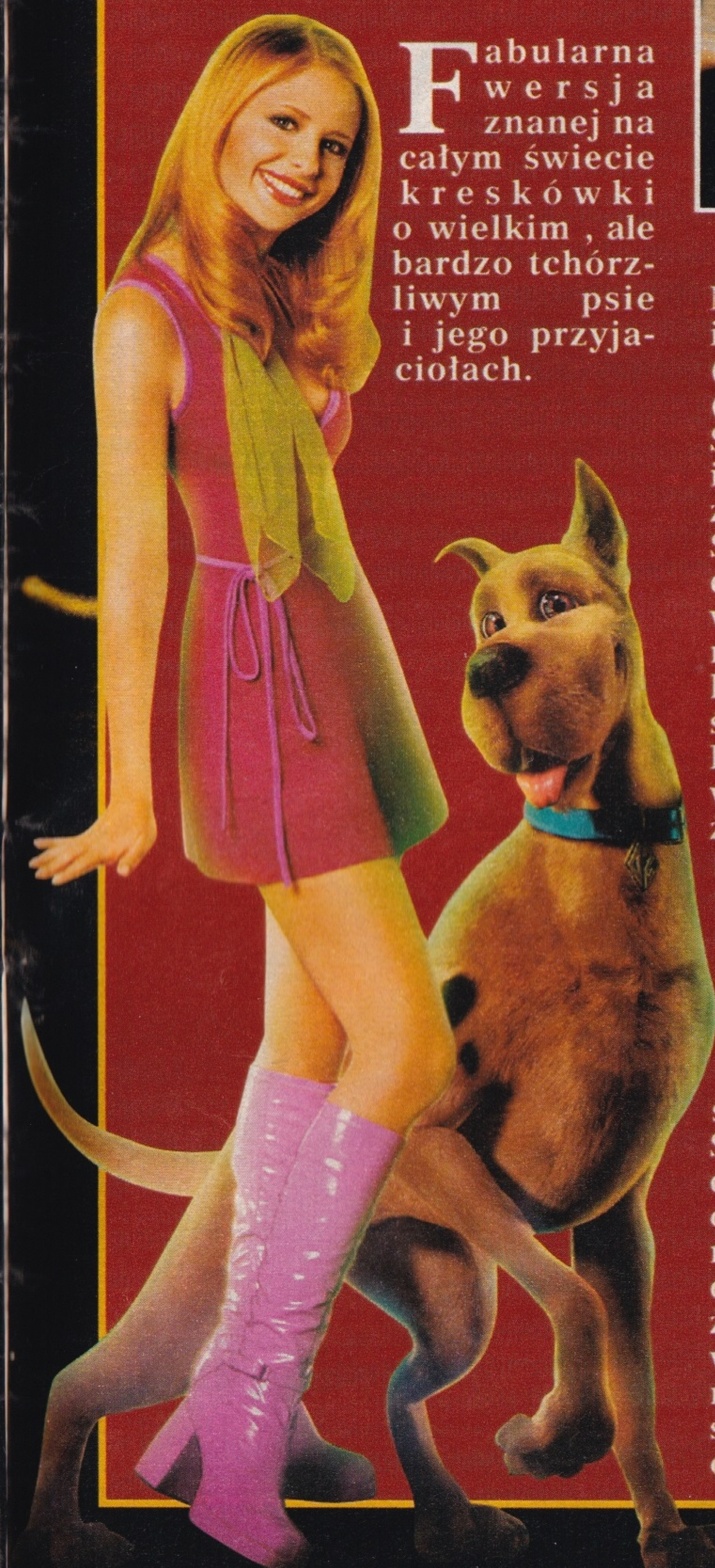
Zwariowana komedia fantastyczna. Znany komik Martin Lawrence („Agent XXL", „Bad Boys", „Nic do stracenia") występuje w roli Jamala, czarnoskórego pracownika jednego z amerykańskich parków rozrywki. Dziwnym zrządzeniem losu zostaje on przeniesiony do średniowiecznej Anglii. Jamal trafia tam na piękną kobietę o postępowych poglądach i zdecydowanie konserwatywnych rycerzy. Zostaje też wplątany w bunt przeciwko złemu królowi. Dzięki sprytowi udaje mu się szczęśliwie wybrnąć z kłopotów i na zawsze odmienić bieg historii.



Scooby-Doo
(Scooby-Doo)
W kinach od 16 sierpnia

Reżyseria: Raja Gosnell, obsada: Sarah Michelle Gellar, Freddie Prinz jr, Rowan Atkinson





Fabularna wersja znanej na całym świecie kreskówki o wielkim , ale bardzo tchórzliwym psie i jego przyjaciołach.

Dwa lata po rozwiązaniu Mystery Inc. Scooby-Doo i jego przyjaciele: Fred (Freddie Prinze jr), Daphne (Sarah Michelle Gellar, Shaggy (Mathew Lillard) i Velma (Linda Cardellini) zostają wezwani na Wyspę Strachów, gdzie mają zbadać serię paranormalnych wydarzeń, jakie ostatnio miały miejsce w tym niezwykle modnym kurorcie. Właściciel Wyspy Strachów, Emile Mondavarious (Rowan Atkinson), obawia się, że jego popularny kurort rzeczywiście może być nawiedzony. Robi wszystko, co w jego mocy, by pojednać skłóconych członków grupy i pomóc im w wyjaśnieniu tajemnicy, nim nadnaturalne zjawiska wystraszą tłumy jego gości. Scooby i jego wspólnicy będą musieli przezwyciężyć osobiste animozje i zapomnieć o wszystkim, co wiedzą (lub wydaje im się, że wiedzą) na temat fałszywych duchów i zjaw, by rozwiązać sprawę, uratować siebie i – być może – cały świat.

Stuart Malutki 2
(Stuart Little 2)
W kinach od 6 września

Reżyseria: Rob Minkoff, obsada: Geena Davis, Hugh Laurie, Jonathan Lipnicki

Dla dzieci. Już od dwóch lat Stuart Malutki mieszka wraz ze swoją nową rodziną. Wszystko układa się wspaniale, Stuart chodzi do szkoły, przyjaźni się ze starszym bratem, nawet z kotem udało się ułożyć pokojową egzystencję. Jednak Stuart tęskni za przyjacielem, który byłby podobny do niego. Pewnego dnia w drodze ze szkoły poznaje ptaszka imieniem Margalo, uciekającego przed terroryzującym cały Manhattan jastrzębiem. Stuart zaprasza Margalo do siebie do domu, gdzie cała rodzina przyjmuje go z otwartymi ramionami. Kiedy jednak Margalo znika w niewyjaśnionych okolicznościach, Stuart wraz z domowym kotem wyrusza na pełne niebezpieczeństw poszukiwania przyjaciela.



Austin Powers i złoty człowiek (Austin Powers and the Goldmember)

W kinach 13 września

Reżyseria: Jay Roach, obsada: Mike Myers. Michael Caine, Beyonce Knowles, Michael York, Seth Green



Zwariowana komedia, trzecia część cyklu o przygodach agenta specjalnej troski Austina Powersa. Minęły trzy lata od ostatniego spotkania Austina Powersa z jego najgroźniejszym przeciwnikiem, dr. Evilem. Po ucieczce dr. Evila z więzienia, Austin Powers ponownie zostaje wezwany do akcji. Dr Evil sprzymierza się z tajemniczym Złotym Członkiem i obaj wyruszają w przeszłość do roku 1975, by porwać najlepszego angielskiego agenta, Nigela Powersa (prywatnie ojca Austina). Film odniósł ogromny sukces w USA. W ciągu pierwszego weekendu przyniósł ponad 73 miliony dolarów wpływów (osiągnięcie porównywalne z sukcesem „Gwiezdnych wojen: Atak kolnów", które zarobiły ponad 80 mln dolarów w pierwszy weekend).



Anioł w Krakowie

W kinach 20 września

Reżyseria: Artur Więcek, obsada: Krzysztof Globisz, Ewa Kaim, Jerzy Trela, Kamil Bera

Polska komedia fantastyczna. Film opowiada o losach Anioła Giordano (Krzysztof Globisz), który za zbyt częste kontakty z ludźmi w Czyśćcu, fascynację rock and rollem i w ogóle skandaliczne jak na anioła prowadzenie się w Niebie, zostaje zesłany na Ziemię, gdzie ma pomagać ludziom, czyniąc codziennie choć jeden dobry uczynek. Pod okiem najlepszych nauczycieli przechodzi konieczny trening i wyrusza na Ziemię. Jednak w wyniku intrygi, zamiast trafić do Holandii, Giordano ląduje pod Krakowem. W oczekiwaniu na przerzut do kraju tulipanów poznaje miasto i ludzi. Klimat i atmosfera miejsca tak go oczarowują, że w rozmowie z „Górą" deklaruje chęć pozostania tam, gdzie jest. Spotkany w parku kloszard (Jerzy Trela) pomaga aniołowi znaleźć nocleg. Dzięki niemu Giordano poznaje Hankę – dziewczynę samotnie wychowującą dziecko, która zarabia na życie, sprzedając kiełbaski na jednej z krakowskich ulic. Giordano dzielnie wspiera Hankę, a ona, mimo iż ma go za dziwaka, nabiera do niego zaufania i pozwala mu zostać dłużej.

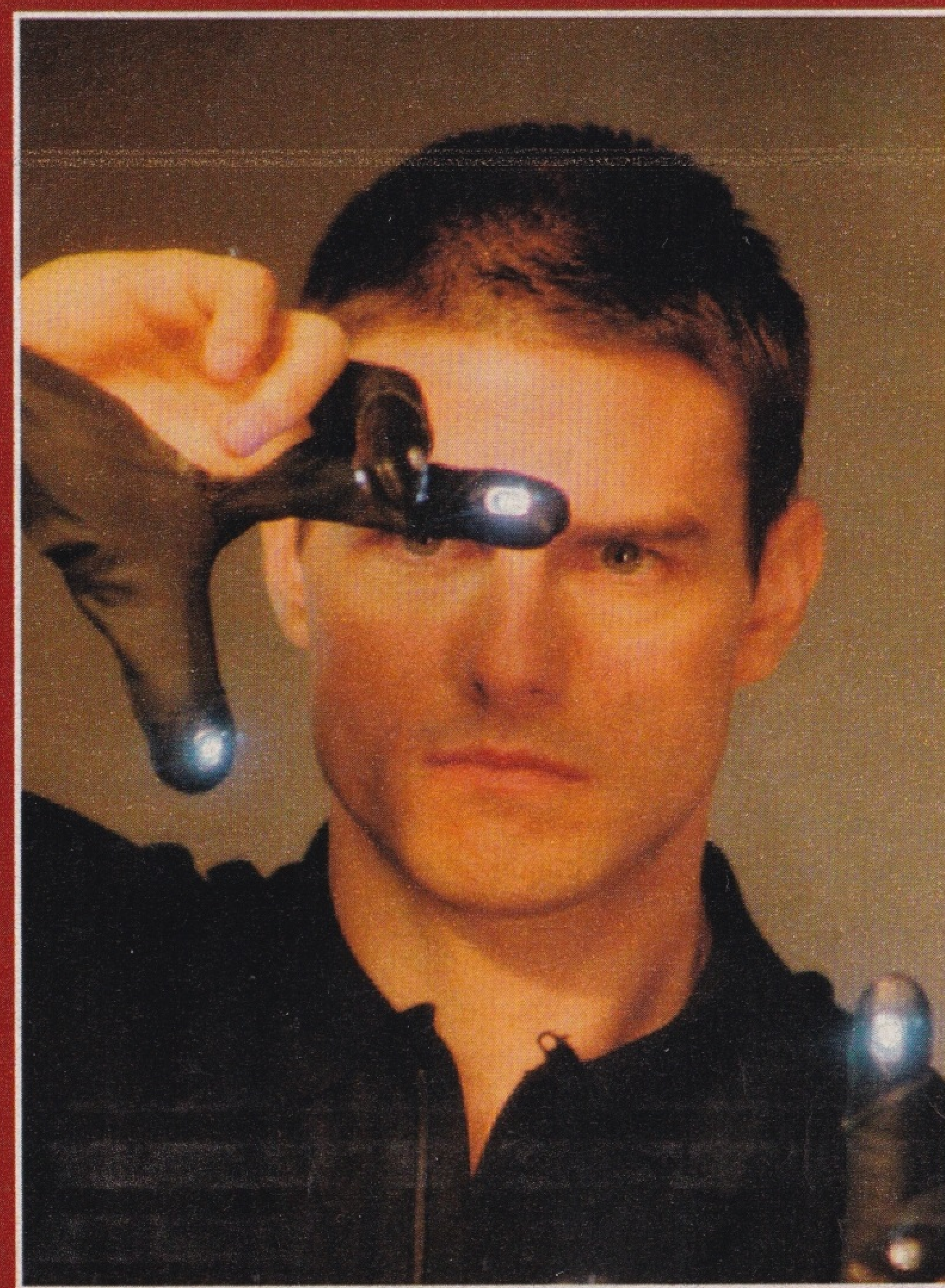


Raport mniejszości (Minority report)

W kinach 20 września

Reżyseria: Steven Spielberg, obsada: Tom Cruise, Colin Farrell, Max Von Sydow, Samantha Morton, Lois Smith

Film science fiction oparty na opowiadaniu Philipa K. Dicka. Waszyngton, rok 2054. Futurystyczny świat, w którym nie ma miejsca na zbrodnię, bo przyszłość można przewidzieć, a winnych ukarać, zanim popełnią zaplanowane morderstwo. Dowodów ich niedoszłych zbrodni dostarczają Jasnowidze ukryci w podziemiach Agencji Prewencji Departamentu Sprawiedliwości – trzy obdarzone niezwykłymi zdolnościami parapsychologicznymi istoty, które nigdy się nie mylą. Nad sprawnym działaniem Agencji Prewencji czuwa komisarz John Anderton (Tom Cruise), który przed sześciu laty stracił syna i gotów jest na wszystko, by oszczędzić innym rodzicom podobnego losu. Anderton wierzy w niezawodność systemu... dopóki sam nie staje się głównym podejrzanym. Jako szef Agencji Prewencji, Anderton pierwszy ogląda obrazy przekazywane przez Jasnowidzów, którzy oczami wyobraźni widzą szczegóły przyszłych zbrodni. Ich werdykt nie pozostawia wątpliwości – za niespełna 36 godzin John Anderton zabije człowieka, którego nawet nie zna. Mimo, iż miejsce zbrodni i twarz ofiary są mu obce, prawda wydaje się niepodważalna. Anderton ucieka przed próbującymi go aresztować agentami. Sforą ścigających go policjantów dowodzi zacięty rywal Andertona – Danny Witwer (Colin Farrell). Niełatwo mu jednak ukryć się w mieście przyszłości, w którym każdy ruch śledzą kamery bezpieczeństwa, a każdy samochód, kontrolowany jest przez znakomicie wyszkolonych agentów bezpieczeństwa, którzy czyhają tylko na najmniejszy błąd zrozpaczonego i zdesperowanego zbiega.



DVD

Rollerball
(wideo i DVD)



Reż: John McTiernan, obsada: Chris Klein, Jean Reno, L.L. Cool, J. Rebecca, Romun Stamos

Nowa wersja klasycznego filmu z 1975 roku. Jest rok 2005, najmodniejszym sportem na Ziemi jest rolerrball – pełne przemocy i okrucieństwa krwawe widowisko. A ponieważ gra jest popularna na świecie, rządzą nią pieniądze, a przedstawiciele największych korporacji wywierają różnorodne naciski na zawodników i trenerów.

Kate i Leopold
(wideo i DVD)





Reż: James Mangold , obsada: Meg Ryan, Hugh Jackman, Liev Schreiber

Fantastyczna komedia romantyczna. Dziewiętnastowieczny arystokrata trafia do współczesnych czasów i poznaje piękną kobietę. Jego urok, maniery oraz okazywany szacunek, zawracają jej w głowie, podczas gdy Leopold stara się zrozumieć o co chodzi w XXI wieku.

X-Men: Nieoczekiwane zmiany
(wideo)

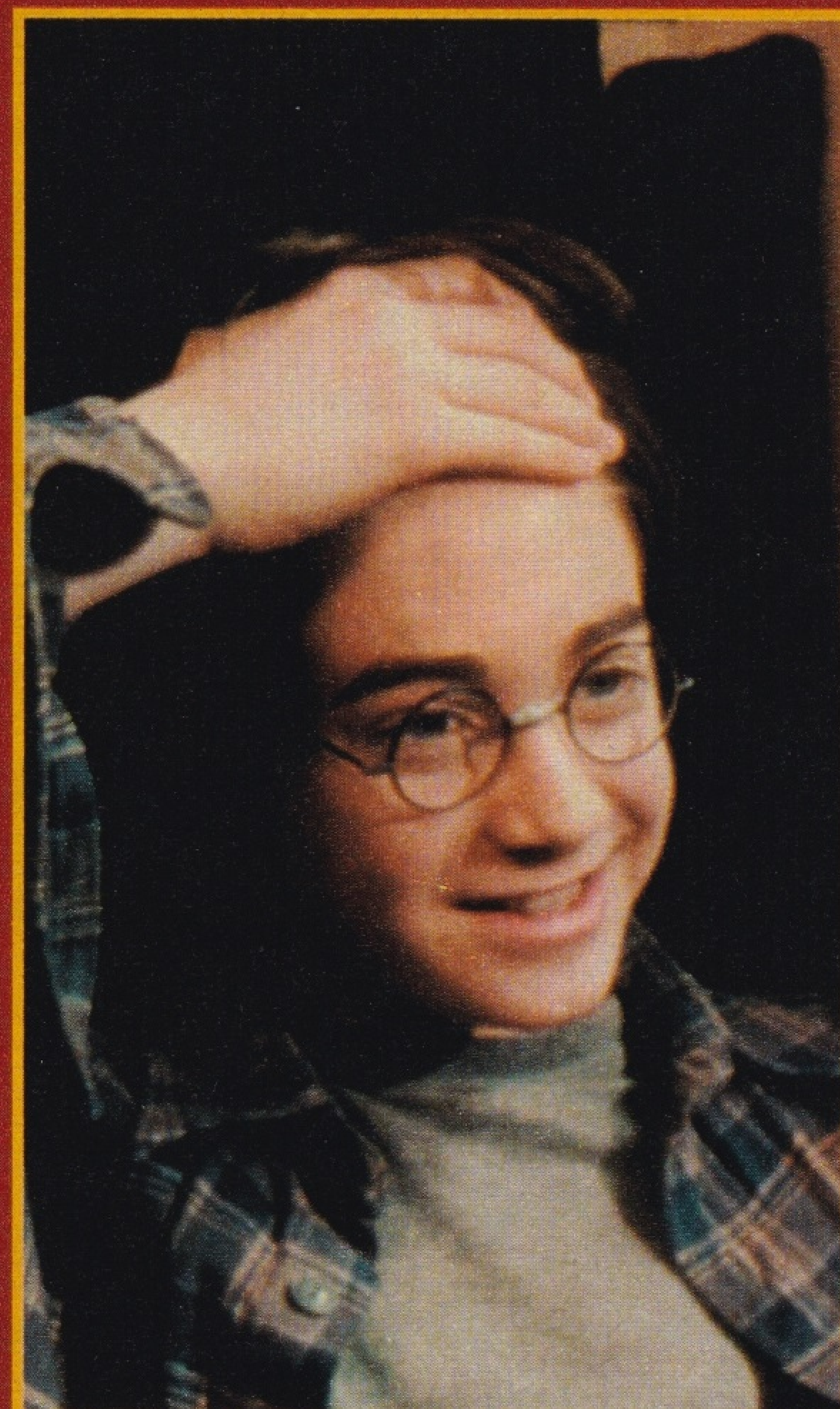
X-Men: Wybuchowe czasy
(wideo)





2 części filmu animowanego z serii „X-Men Evolution". Grupa wyjątkowych nastolatków obdarzonych nieludzką mocą ćwiczy i rozwija swoje zdolności, by skuteczniej walczyć ze złem. Wciąż angażują się w nowe walki z kolejnymi złoczyńcami, pragnącymi zniszczyć ludzkość.

Harry Potter i Kamień Filozoficzny
(wideo i DVD)



Reż: Chris Columbus, obsada: Daniel Ratcliffe, Emma Watson, Rupert Grint oraz Maggie Smith, Alan Rickman, John Hurt, Ian Hart, John Cleese, Robbie Coltrane

Płyta z dawna oczekiwana. O pierwszym filmie z cyklu o Harrym Potterze napisano już chyba wszystko, co tylko można było napisać i chyba tylko warto przypomnieć, że jest to doskonały film dla całej rodziny. Na DVD ukaże się w wersji dwupłytowej z licznymi interaktywnymi dodatkami. Warto po nią sięgnąć, bo po raz pierwszy na polskim rynku ukaże się płyta w całości opracowana po polsku, co oznacza, że nie tylko film jest w polskiej wersji językowej (dubbing albo napisy do wyboru), ale także menu i wszystkie materiały dodatkowe (napisy albo lektor do wyboru). A jest co oglądać. Druga płyta zawiera liczne dodatki specjalne, opracowane w atrakcyjnej formie graficznej. Przypominające zabawę zwiedzanie pozwoli na zobaczenie znacznie więcej niż w kinie:



- zwiedzanie ulicy Pokątnej – a w niej wizyta w banku Gringotta, odwiedziny w sklepie z sowami i możliwość zakupu różdżki u Ollivandera.
- interaktywna podróż po Hogwarcie – zwiedzanie Wielkiej Sali, salonu Gryfonów i sypialni Harry'ego.
- wizyty w klasach różnych profesorów – m.in. McGonagall i Snape'a.
- sceny nigdy nie prezentowane – siedem fragmentów filmów
- wywiady z reżyserem, scenarzystą i producentem odsłaniające kulisy produkcji filmu „Harry Potter i kamień filozoficzny".
- lekcja Quidditcha – można też spróbować schwytać Złoty Znicz.
- wizyta w bibliotece – można otworzyć krzyczącą książkę, dowiedzieć się o duchach Hogwartu, obejrzeć album ze zdjęciami bohaterów filmu.
- wyprawa w poszukiwaniu kamienia filozoficznego ukrytego w zwierciadle Ain Eingarp.

Zemsta Frankensteina
(DVD)



Reż: Terence Fisher, obsada: Peter Cushing, Francis Mathews, Elaine Gayson

Klasyczny horror z 1958 roku, pochodzący ze słynnej brytyjskiej wytwórni horrorów Hammer. Dr Frankenstein (w tej roli Peter Cushing) ucieka z więzienia i osiada pod fałszywym nazwiskiem w prowincjonalnym szpitalu, gdzie znowu rozpoczyna swoje eksperymenty. Stwarza kolejnego potwora, który znowu zaczyna zabijać. Film jest raczej czarną komedią niż strasznym horrorem.

Zdjęcia: Archiwum wydawnictwa Bauer

KONKURS STAR WARS rozwiązanie



Prawdziwe imię i nazwisko lorda Vadera to, oczywiście ANAKIN SKYWALKER. Spośród trafnych odpowiedzi wylosowaliśmy zwycięzców i nagrody otrzymują:
Jakub Dobosz z Chynowa - gra Etherlords
Marcin Parzych z Białegostoku - gra Etherlords
Łukasz Król z Warszawy - gra Etherlords
Karol Sekulski z Niechcic - gra Etherlords
Szymon Wawrzyniak z Kalisza - gra Etherlords
Mateusz Nowak z Gdyni - gra SWINE
Karol Zagożdżon z Siemirowic - gra SWINE
Grzegorz Świeciński z Krotoszyna - gra SWINE
Bartłomiej Cichoń z Chorzelowa - gra SWINE
Radosław Misiewicz z Dębicy - gra Starmageddon
Paweł Redkowiak z Lublina - gra Starmageddon
Filip Woźniak z Lublina - JRR Tolkien „Silmarillion"
Ewa Tymińska z Warszawy - JRR Tolkien „Silmarillion"
Natalia Grzeszczyk z Łomży - JRR Tolkien „Silmarillion"
Bogna Przybyłowska z Bieżunia - JRR Tolkien „Silmarillion"
Mateusz Gryga z Gorzowa - JRR Tolkien „Władca Pierścieni

KONKURS MEN IN BLACK 2

Ponieważ trwają jeszcze wakacje, więc pytanie będzie wakacyjnie łatwe! Nagrody – książki i gry komputerowe – rozlosujemy wśród osób, które udzielą poprawnych odpowiedzi, a rozwiązanie wyślą na nasz specjalny numer SMS!

Jakiego koloru garnitury noszą agenci J oraz K?

A. brązowego
B. wiśniowego
C. czarnego
D. zielonego

Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod KONKURSOWY NUMER SMS **7164**

Na podany obok numer wyślij wiadomość:
CL.FF.#
(zamiast # wpisz a, b, c lub d)

Na odpowiedzi czekamy do końca września. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM). W treść wiadomości prosimy nie wpisywać żadnych innych wiadomości, SMSy niezgodne z wzorcem nie będą brały udziału w losowaniu.

W następnym numerze Fantasy Click znajdziecie m.in.:

- Indiana Jones – bohater książek, filmów, seriali i komiksów
- Asteroidy i meteoryty – czy grozi nam zagłada z Kosmosu?
- Jak stracić 100 milionów USD, czyli największe klęski Hollywood
- Opowiadania * Recenzje * Newsy * Przewodnik TV * CD-ROM

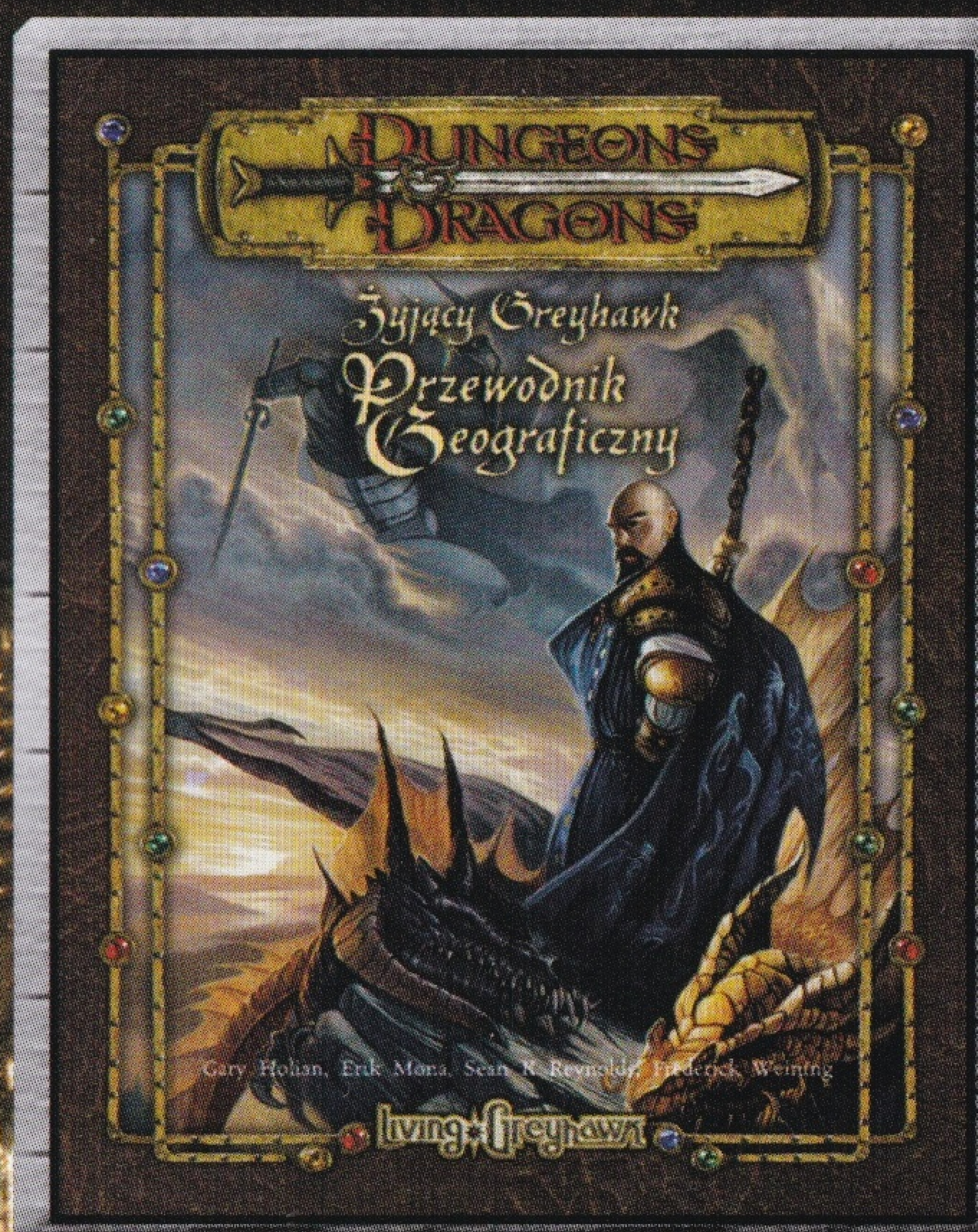
Kolejny numer FANTASY już 22 października

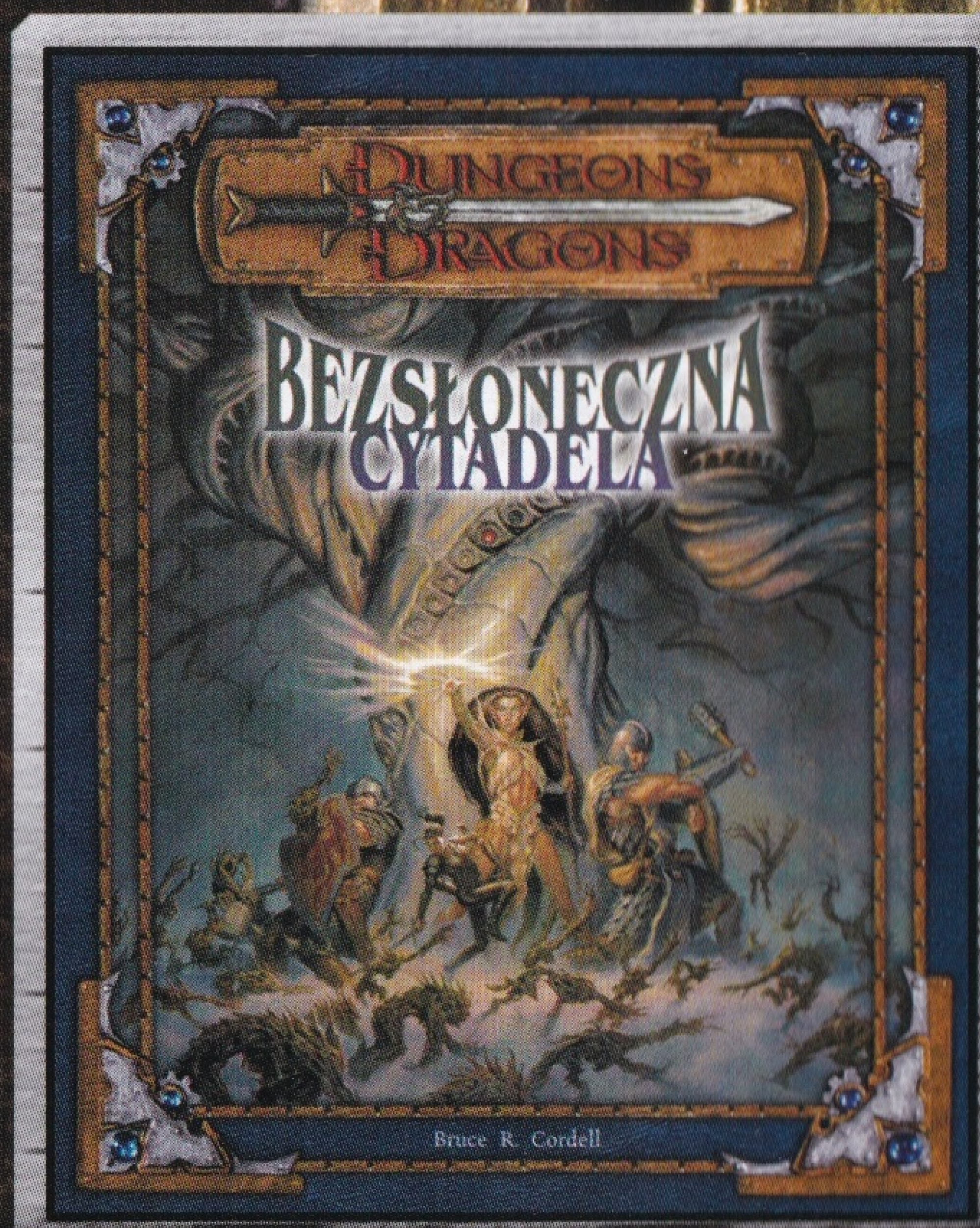


Legenda RPG po polsku

SIERPIEŃ 2002









Czas magii, czas miecza, czas przygody

www.isa.pl
email: isa@isa.pl
tel./fax: [0-22] 846-27-59



Loga Dungeons & Dragons, Living Greyhawk i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Copyright © 2000, 2002 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Czasopismo to nie proszek...

Wiemy o tym dobrze i nie sprzedajemy wam jednego, uniwersalnego pisma. Pod marką CLICK! oferujemy aż trzy doskonałe tytuły, w których każdy znajdzie coś dla siebie!



CLICK! to nowoczesny miesięcznik poświęcony grom komputerowym, Internetowi oraz komputerom. Znajdziesz tu zapowiedzi i recenzje najnowszych gier, poradniki, kody oraz CD-ROM z pełną wersją gry!

FANTASY to wychodzący co dwa miesiące magazyn dla miłośników science-fiction, fantasy oraz horroru. Znajdziesz w nim opowiadania najlepszych polskich autorów, recenzje filmów, ciekawostki i płytę CD!

KONSOLE to propozycja skierowana dla wszystkich posiadaczy konsol. Bez względu na to, czy jesteś fanem PlayStation, Xboxa czy też może GameBoy Advance, u nas znajdziesz coś dla siebie!

Dajemy ci wybór – ty podejmujesz decyzje